

БАГРОВАЯ ПЫЛЬ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОСЛЕ КОНЦА СВЕТА

Выживание в пустошах

Текст - Zoid ZZX

Редактура - Zoid ZZX, cinober

Вёрстка - Zoid ZZX

Благодарности: Кевину Кроуфорду за наполнение этой книги,
русскоязычному OSR-сообществу за советы, идеи и поддержку,
отцам-основателям хобби - за хобби.

Макет из бесплатного набора Exemplars & Eidolons

Распространяется свободно

2021

СОДЕРЖАНИЕ

Мир в руинах	3
Создание персонажа	4
Системы	22
Экипировка	58
Наёмники	112
Мутации	118
Псионика	134

МИР В РУИНАХ

До Волны наши предки обладали невообразимыми чудесами. Города Старой Земли вздымались в небеса бесчисленными колоннами из стекла и света. Директорат и Кураторы вместе с армиями чиновников следили за гармонией родины человечества. Они высылали злодеев и бунтарей во тьму небес на поиски новых миров, чтобы те не нарушали покой Старой Земли.

В помощь себе Кураторы создали Повелителей, машины, мысли которых опутывали всю планету. Они дали всем законопослушным жителям Сеть, чтобы Повелители всегда могли прийти на помощь нуждающимся. Не было недостатка в еде, воде или спутниках для одиноких. Повелители знали всё и управляли всем.

Но страдания изгнанников в небесах печалили Директорат и Кураторов, и они открыли в небесах двери, через которые могли быстро послать помощь в далёкие миры, не дожидаясь, пока туда доберутся медленные корабли. Небесные врата обслуживали “псионики”, несущие проклятие настигших их в небесах изменений. Они питали Небесные врата, открывая путь силой своего сознания. Множество других псиоников служили Директорату, совершая чудеса за пределами возможностей человека.

Всё это погубило десять поколений назад. Наши предки рассказывали о Волне, ужасной силе, что спустилась с небес и извратила сознание всех псиоников. Они сожгли города Тлеющим огнём. Они наслали на нас проклятие Багровой пыли и сделали так, что дети часто появляются на свет уродливыми и больными, а те, кто уходит в плохие места, возвращаются чудовищно изменёнными. Небесные врата больше не открываются, оставив нас в одиночестве.

Мы называем тех старых псиоников Безумцами, и некоторые из них до сих пор обитают в пустошах. Дети Старой Земли жили долго, и Безумцы не умирают так же, как обычные люди. Они выжидают и ненавидят, постоянно стремясь закончить начатое двести лет назад. Некоторые жалкие жители пустошей поклоняются им как богам, надеясь получить спасение от их безумия и выгоду от их жестокости. Говорят даже, что Безумцы выбирают из них учеников. Поэтому и по многим другим причинам мы всегда убиваем псиоников, родившихся среди нас. Они прокляты и приносят с собой лишь проклятия.

Теперь мы, несчастные дети павшего мира, живём в Новой Земле. Оставшиеся от старого мира инструменты и знания поддерживают нашу жизнь. Мы страдаем от Багровой пыли, Объятий и Ночных огней, горящих на стеклянных зелёных равнинах. Мы сражаемся с извращёнными чудовищами пустошей, и боремся друг с другом за последние безопасные места, что остались в этом мире. Каждому поколению приходится хуже.

Но это наш мир. Здесь правили наши предки, они жили, мечтали и умирали на этой земле. Возможно, нам предначертано смешаться с их костями. Возможно, однажды изгнанники вернутся, чтобы найти только прах. Но хотя мы и пали с трона своих предков, пусть они найдут прах королей!

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа в “Багровой пыли” состоит из простых шагов, перечисленных ниже. Каждый шаг будет расписан более подробно дальше, опытные же игроки могут просто пройтись по списку.

- Определите бросками костей **характеристики** вашего персонажа. Бросьте шесть раз 3к6, суммируя выпавшие кости, и по порядку назначьте получившиеся результаты в качестве силы, ловкости, телосложения, интеллекта, мудрости и харизмы. После этого вы можете установить значение одной из них на выбор равным 14.

- Запишите **модификаторы** для каждой характеристики. Характеристика, равная 3, получает модификатор -2, для 4-7 модификатор будет равен -1, для 8-13 устанавливается модификатор 0, для значений 14-17 модификатор равен +1, и для характеристики, равной 18, модификатор будет равен +2.

- Выберите **класс персонажа** и запишите его **способности**. По умолчанию для выбора доступны убийца, жестящик, посредник и псионик. **Убийца** получает способность один раз за бой превратить попадание по себе в промах, либо нанести успешный удар при любом результате броска, кроме натуральной 1. **Жестящик** получает способность один раз в час перебросить любую проверку характеристики, не связанную с социальным взаимодействием (второй результат используется, даже если он хуже), а также может чинить сложную экипировку и создавать новую. **Посредник** – мастер общения с людьми, он имеет возможность перебрасывать проваленные проверки в социальных взаимодействиях один раз в час игрового времени, а также получает дополнительные способности в этой сфере с ростом своего уровня. **Псионик** может пользоваться сверхъестественными способностями, нарушая привычное течение законов природы, однако это крайне опасно, а большая часть населения Новой Земли псиоников смертельно ненавидит.

- Выберите **черты** для персонажа. **Убийца, жестящик и посредник** выбирают три черты, **псионик** – одну. Придумайте значимый элемент его прошлого или сильную сторону, например, “наёмник-ветеран”, “полевой медик”, “специалист по выживанию в пустыне” и тому подобное. Если при проверке характеристики черта может каким-то образом помочь персонажу, её пункты добавляются к результату броска; кроме того, наличие черты может вовсе устранить необходимость в проверке.

- Определите начальные **мутации** персонажа, потратив три очка, как описано на странице 119. Вы также можете потратить любое количество из этих трёх очков на увеличение любых характеристик своего персонажа, на 1 за каждое очко. Герой, не получивший ни одной мутации, становится “чистым человеком”, не подверженным мутациям в дальнейшем. **Псионик** не может иметь мутаций.

- Запишите **напряжение организма** вашего персонажа, показывающее стресс, который его тело испытывает от использования медикаментов или мутаций. Персонажи начинают игру с нулём пунктов напряжения организма.

- Запишите **спасброски** своего героя. **Спасбросок стойкости** равен 16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов силы и телосложения. **Спасбросок уклонения** равен 16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов ловкости и интеллекта. **Спасбросок духа** равен 16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов мудрости и харизмы. **Спасбросок удачи** равен 16 минус уровень персонажа, без модификаторов. Если оба модификатора в паре отрицательные, значение спасброска увеличивается.

- Выберите **набор начальной экипировки** своего персонажа со страницы 16. Персонаж начинает игру с ножом, одним оружием из стартового списка, одним комплектом доспехов, которые его родное поселение способно изготовить, кб+2 рационами чистой еды и таким же количеством рационов чистой воды. Вы можете сделать шесть бросков по таблице начальной экипировки, либо выбрать до трёх пунктов вручную, уменьшив количество бросков на два за каждый выбранный пункт.

- Запишите **класс брони** своего персонажа, равный КБ носимого им доспеха с учётом модификатора ловкости; в случае отрицательного модификатора ловкости КБ персонажа не может быть меньше 10.

- Запишите **бонус атаки** для вашего оружия. Для **убийцы** бонус атаки равен его уровню плюс модификатор используемой характеристики, для **жестящика** – половине уровня с округлением вверх плюс модификатор характеристики, для **посредника** – трети уровня с округлением вверх плюс модификатор используемой характеристики, а для **псионика** – четверти уровня плюс модификатор используемой характеристики.

- Укажите **урон**, наносимый вашим оружием. К кости урона добавляется модификатор используемой характеристики, а для **убийцы в ближнем бою** - ещё и половина уровня с округлением вверх.

- Определите начальные **хит-пойнты** персонажа броском кости. Все классы бросают кб, добавляя к полученному результату модификатор телосложения. **Убийцы** добавляют к полученному результату 2, **псионики** вычитают из полученного результата 1. В любом случае количество хит-пойнтов персонажа не может быть меньше 1.

- Если ваш персонаж – **псионик**, запишите его начальное количество **очков усилия**, равное 1 плюс лучший из модификаторов мудрости или интеллекта плюс 1. Также выберите 2 **стартовых навыка** со страницы 137.

- Придумайте для персонажа **имя, внешность и характер**.

- Выберите для своего героя достойную **цель**, которая сможет сподвигнуть его на великие дела.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Первый шаг в создании персонажа – определить шесть его основных характеристик. Характеристики показывают, насколько персонаж силен, быстр, сообразителен, наблюдателен, вынослив или очарователен. Каждая из них может принимать значения от 3 до 18, при этом 3 отражает едва способного к действию персонажа, а 18 указывает на его необычайную одарённость.

- **Сила** влияет на физическую мощь, ближний бой, носимое снаряжение.
- **Ловкость** влияет на скорость, уклонение, координацию, дистанционный бой, инициативу в бою.
- **Телосложение** влияет на стойкость к ранам, сопротивление токсинам, нужду в еде и сне.
- **Интеллект** влияет на память, умозаключения, общую эрудированность.
- **Мудрость** влияет на внимательность, интуицию, чтение ситуации.
- **Харизма** влияет на управление другими, очарование, привлечение внимания.

Возьмите три шестигранных кости и бросьте их шесть раз, каждый раз складывая выпавшие значения и по очереди назначая результаты силе, ловкости, телосложению, интеллекту, мудрости и харизме персонажа. Далее вы можете изменить значение одной из характеристик по собственному выбору на 14.

После определения характеристик запишите их модификаторы в соответствии с приведённой таблицей. Модификаторы добавляются к результатам бросков при проверках соответствующих характеристик. Если значение характеристики изменится в ходе игры, убедитесь, что вы отразили и возможные изменения модификатора.

Модификаторы характеристик				
3	4-7	8-13	14-17	18
-2	-1	+0	+1	+2

Немного герсизма

Предложенный здесь вариант определения характеристик подразумевает суровую и жёсткую атмосферу игры, в которой персонажи – простые люди, выделяющиеся скорее мотивацией, нежели физическими и интеллектуальными аспектами. Если для своей кампании вам и вашей группе хочется более способных героев, вместо “3к6 по порядку” вы можете использовать бросок 4к6 с отбрасыванием меньшей кости, а также свободное распределение полученных результатов между характеристиками. Обратите внимание, что персонаж при этом не получает “бесплатную 14”, как при стандартном способе.

ВЫБОР КЛАССА

Теперь, когда вам стало понятно, какой у вас получается персонаж, пришла пора выбрать для него класс. Класс даёт герою особые способности и определяет его сильные и слабые стороны. Классы имеются не у всех – большинство обычных людей просто занимаются своей профессией. Большинство бойцов, например, не являются убийцами – они просто воины и останутся таковыми на всю жизнь, никогда не достигнув вершин мастерства, доступных настоящему убийце.

Уровни показывают, насколько персонаж опытен на своём избранном пути. Новый персонаж начинает с первого уровня и пробивается вверх, участвуя в приключениях, побеждая противников, добывая сокровища старого мира и занимаясь прочими подобающими авантюристу делами.

Следует отметить, что классы предназначены для игроков, а не для их персонажей, помогая первым более чётко понимать роль вторых в игровом мире. Персонажи не думают о себе, как о “убийце третьего уровня” или “посреднике восьмого уровня” – они могут считать себя забросившим поля ради быстрой наживы крестьянином или бывшим телохранителем вождя, пустившимся в приключения после разорения своего поселения. Такие персонажи могут обладать схожими игровыми способностями, но будут очень по-разному ими пользоваться.

Убийца

Убийцы отвечают дикости разрушенного мира собственной необузданной яростью. Все персонажи в той или иной мере способны на кровопролитие, но убийца на этом поприще не знает себе равных. Когда переговоры проваливаются, когда налётчики, мутанты или дикие чудовища атакуют поселение – представители именно этого класса вступают в дело.

Убийца может быть варваром, защитником племени, обученным солдатом, дикарём или любым другим персонажем, концепция которого вращается вокруг превосходных боевых навыков. Некоторые из убийц – всего лишь воплощение дикости постапокалиптического мира, другие могут быть мрачными защитниками своего народа, людьми, которые бесстрашно защищают остатки цивилизации.

- Убийцы лучше других классов чувствуют себя в прямом столкновении с врагом. Каждый новый уровень они получают дополнительный бонус к атаке +1, в ближнем бою добавляют к наносимому урону половину своего уровня с округлением вверх, а также обладают самым большим хит-дайсом среди всех классов, равным $k6+2$.

- Большой опыт сражений помогает убийцам выживать и побеждать. Один раз за бой убийца может избежать попадания по себе, превратив его в промах, либо автоматически попасть по врагу, если на броске атаки не выпала натуральная единица. Защитную способность можно применить даже после того, как брошена кость повреждений, однако она работает только против прямых атак и не затрагивает урон от окружающей среды, эффекты без броска на попадание и т.п. Атакующую способность требуется заявлять до броска атаки, и она действует только в реальной схватке до смерти, не влияя на соревнования и тому подобные занятия. В ходе боя можно применить только одну из этих двух способностей, по выбору игрока.

- Надетый доспех весит для убийцы на один предмет меньше.

Способности убийцы

Хит-дайс	$k6+2$
Бонус атаки	равен уровню
Особые способности	Добавляет к урону в ближнем бою половину своего уровня с округлением вверх. Один раз за бой может предотвратить попадание по себе либо автоматически попасть по противнику на любом результате, кроме натуральной 1. Надетый доспех весит на 1 предмет меньше.

Жестянщик

Жестянщики – это мастера, искусство которых уникально. Им нужно не только находить подходящие материалы, но и обладать достаточными навыками, чтобы превратить эти материалы во что-то полезное. Собирать что-то из обломков павшей цивилизации – дар жестянщиков, однако у них есть потенциал создавать и что-то новое. Из всех людей именно у жестянщиков больше всего шансов восстановить древние секреты производства.

Мудрецы племён, изготовители побрякушек и обветренные техники из пустошей – всё это примеры жестянщиков. Этим людям раскрывают свои тайны даже самые загадочные устройства старого мира.

- Жестянщики могут за себя постоять, но им не сравниться с убийцами – их бонус атаки увеличивается на 1 только на нечётных уровнях, а хит-дайс равен к6.
- Жестянщики – единственный класс, способный чинить и создавать новое оборудование выше нулевого технического уровня. На первом уровне он получает бесплатную черту на одно очко “Золотые руки”, которая может использоваться при починке или создании оборудования. Увеличивается она по общим правилам, однако может превышать стандартный лимит в 4 пункта.
- Жестянщик может успеть исправить совершённую ошибку. Один раз в час игрового времени он может перебросить проверку любой характеристики, если та не относится к социальному взаимодействию, используя второй результат, даже если тот хуже первого.

Способности жестянщика	
Хит-дайс	к6
Бонус атаки	Равен половине уровня с округлением вверх
Особые способности	Может чинить и создавать оборудование сложнее ТУ 1. Один раз в час игрового времени может перебросить не относящуюся к социальному взаимодействию проверку.

Посредник

Посредники – это люди, восставшие против разрушения человеческих связей в постапокалиптическом мире. Они объединяют группы соглашениями о торговле, взаимной поддержке и мире, и развивают доверительные отношения, необходимые для развития общественных институтов. Посредники вдохновляют окружающих, помогая им выстоять в самых тяжёлых условиях.

Посредники – это дипломаты и послы, торговцы и деревенские старейшины. Они поддерживают единство группы, противостоя давлению неудач и кризисов, связывая отчаявшихся людей в единый могучий кулак. Конечно, не все посредники используют свою харизму ради общего блага. Некоторые вожди стремятся к единству и сотрудничеству ради собственной славы, и никогда нельзя гарантировать, что сильный альянс будет использован для благих целей.

- Посредники гораздо лучше владеют словами, чем грубой силой – их бонус атаки равен трети уровня с округлением вверх, а хит-дайс равен кб.

- Один раз в игровой день посредник может вызвать в другом человеке страх или дружелюбную реакцию, если это в принципе возможно в текущих обстоятельствах.

- На каждом чётном уровне посредник может выбирать одну дополнительную классовую способность из приведённого ниже списка.

Способности посредника	
Хит-дайс	кб
Бонус атаки	Равен трети уровня с округлением вверх
Особые способности	Один раз в игровой день может внушить страх или дружелюбие другому человеку. Каждый чётный уровень может выбирать одну дополнительную способность.

Способности посредника

Далее приведён список способностей, которые посредник может приобретать на каждом своём чётном уровне. В скобках после названия указан минимально необходимый для взятия данной способности уровень.

В чужой шкуре (4 уровень). Мастерство социальной мимикрии посредника позволяет ему без проблем вливаться в ряды социальной группы или организации, если его не выдадут крайне нехарактерный внешний вид или поведение. Члены группы принимают посредника за своего, однако это не даёт ему доступа в области, запретные для рядовых участников сообщества.

Этой способностью можно пользоваться один раз в день.

Вдохновляющее слово (4 уровень). Посредник способен подобрать подходящие слова, чтобы вдохнуть в соратников новую надежду, уверенность в себе и волю к жизни. С помощью десятиминутной речи он достаточно вдохновляет всех союзных персонажей ведущего и их спутников в пределах слышимости, чтобы те восстановили кб плюс его модификатор харизмы потерянных хит-пойнтов за каждые четыре уровня посредника с округлением вверх. Вдохновляющая речь не действует на смертельно раненных союзников и не исцеляет физические раны и шрамы.

Этой способностью можно пользоваться один раз в день за каждые четыре уровня посредника с округлением вверх.

Верный спутник (1 уровень). Посредник знает, как привлечь людей на свою сторону. Его спутники (стр. 115) всегда сражаются за него до конца, игнорируя проверки боевого духа от внешних угроз. При найме спутников посредник проходит проверки с дополнительным бонусом, равным трети его уровня с округлением вверх, и под его началом согласны работать даже персонажи ведущего, превосходящие его уровнем.

Внезапный порыв (4 уровень). Благодаря пониманию человеческой психологии Посредник способен всего за пять минут беседы заставить человека выполнить любое действие, которое не противоречит чрезмерно его убеждениям и общественному образу. Люди, не расположенные к посреднику особенно дружелюбно, могут пройти спасбросок духа, чтобы противостоять такому влиянию.

Этой способностью можно пользоваться один раз за игровой день.

Деловая хватка (4 уровень). Посредник знает, как получить то, что ему нужно. Он может выбрать разумное существо, которое не является ему открыто враждебным, и попросить его об услуге. Существо выполнит услугу, если это вообще возможно, однако попросит за неё свою цену, величину которой определит ведущий в зависимости от серьёзности запроса и отношения существа к посреднику.

Этой способностью можно пользоваться один раз за игровой день.

Лидер (4 уровень). Посредник умеет зажигать огонь в сердцах последователей, вдохновляя их и завоёвывая их верность. Все персонажи ведущего, находящиеся под началом персонажей игроков, в том числе спутники, получают бонус +1 к боевому духу, ко всем проверкам навыков и броскам атаки; они могут предать интересы группы только под непреодолимым давлением, либо из-за неподобающих действий персонажей игроков.

Миротворец (1 уровень). Миротлюбивая натура посредника очевидна всем и каждому. Все броски реакции (стр. 40), при которых он присутствует, производятся с бонусом +1. Один раз в день посредник может перебросить проваленную проверку характеристики при переговорах, целью которых было взаимовыгодное соглашение.

Открытая книга (4 уровень). Посредник может интуитивно почувствовать текущее эмоциональное состояние и угадать ход мыслей другого человека. Эта способность не позволяет читать мысли, но даёт возможность определить намерения, такие как предательство, насилие, страх какой-то темы и прочие общие состояния. Люди, обладающие исключительным самообладанием, могут пройти спасбросок духа, чтобы сбить посредника с толку – в этом случае ведущий выдаёт игроку ложный результат.

Этой способностью можно пользоваться один раз в день за каждые три уровня посредника с округлением вниз.

Полиглот (4 уровень). Благодаря множеству путешествий, внимательному наблюдению или активным исследованиям посредник ознакомился со множеством культур своего региона и их языками. Он может бегло говорить на всех распространённых языках своего родного региона и как минимум передавать базовую информацию на более редких диалектах. При встрече с неизвестным языком посредник проходит проверку интеллекта со сложностью II; в случае успеха персонаж находит в нём достаточно схожих элементов с уже известной ему речью, чтобы понимать основной смысл информации и общаться в минимальном объёме, хотя все социальные проверки в таких условиях получают штраф -1. При наличии живой практики с носителем языка посредник может хорошо овладеть этим языком за неделю, а при наличии достаточного количества письменных материалов – за месяц.

Расслабленная дипломатия (1 уровень). Старое-доброе опьянение способно сближать людей даже после гибели цивилизации. Посредник никогда не теряет над контроль собой и своими навыками из-за алкогольных или слабых наркотических веществ, не получает за них штрафы, и проходит все социальные проверки во время связанного с такими веществами общения с бонусом +2. Первая выпитая за день пинта алкоголя восстанавливает ему к8 хит-пойнтов.

Когда-то псионики были причиной возвеличивания Старой Земли и её многочисленных колоний, и они же стали одной из причин падения этой межзвёздной империи. Вместе с павшей цивилизацией исчезли и школы, в которых носители обратного метапространственного синдрома учились управлять собственными способностями. Без такого обучения метапространственная энергия выжигает мозг большинства “диких” псиоников, либо сразу убивая их, либо превращая в неистовых безумцев, которые сеют вокруг смерть и разрушения.

Однако некоторые псионики способны обуздать пронизывающую их энергию и использовать её в собственных целях. Они крайне редки, и большинство обитателей Новой Земли готовы убить их на месте, однако способности таких персонажей позволяют им творить настоящие чудеса – пусть даже иногда ценой собственной жизни или рассудка.

- Метапространственная энергия оставляет на теле псионика свои шрамы – его бонус атаки равен четверти уровня с округлением вверх, а хит-дайс составляет кб-1.
- Навыки псионика делятся на *младшие*, *старшие* и *великие*. *Младшие* навыки доступны персонажу на I уровне, *старшие* – на 4, *великие* – на 8.
- На первом уровне псионику доступны два навыка, которые он может использовать с без риска
- На первом уровне псионик получает *черту* “Контроль энергий” в одно очко, которая помогает при связанных с псионикой проверках и может быть увеличена по общим правилам.
- Для активации навыков псионика используется *усилие*. Количество очков усилия персонажа равно двум плюс модификатор мудрости, плюс количество пунктов черты “Контроль энергий”.

Способности псионика	
Хит-дайс	кб-1
Бонус атаки	Равен четверти уровня с округлением вверх
Псионические навыки	Два на первом уровне
Усилие	Два очка плюс модификатор мудрости плюс количество пунктов черты "Контроль энергий"

ВЫБОР ЧЕРТ

Следующий шаг в создании персонажа – выбрать для него *черты*, те факты биографии, навыки и наклонности, которые отличают его от других представителей той же профессии. Они помогают персонажу при проверках характеристик: к броску добавляется наибольшее значение из всех подходящих к ситуации черт. Кроме того, черта может вовсе устранить необходимость в проверке, если предпринимаемое действие относится к её области.

Новые персонажи, кроме псиоников, получают три черты плюс то, что им даёт их класс. *Псионик* получает одну черту плюс одну от своего класса. При этом значение черт на первом уровне не может превышать одного очка.

Черта выражается в нескольких словах и отражает вещи, которые персонаж делает хорошо. Например, “бывший охранник караванов”, “могучие мышцы” или “эрудированный учёный”. Чертой может быть практически любая фраза, хотя ведущий имеет право вводить ограничения, чтобы черты не были слишком масштабными или не нарушали логику игрового мира. Черты, как правило, не дают персонажу сверхъестественных способностей.

При выборе черт в качестве источников вдохновения игрок может обращаться к предыстории своего персонажа: в какой среде он родился и вырос, чем занимался до того, как отправился по дороге приключений, с какими группами и организациями у него сложились хорошие или враждебные отношения и т.п.

Кроме того, черты отвечают за знание *чужих языков*. По умолчанию персонажи могут говорить и писать на языке своего поселения и наиболее распространённом языке местности, в которой начинаются их приключения. Владение другими языками в начале игры требует наличия подходящей черты.

Масштаб каждой черты должен быть понятен и игроку, и ведущему. Опытный налётчик может использовать свою черту при организации засад, определении характеров грузов в караване и погонах, но не при мирной торговле или организации ополчения в поселении.

Черты не применяются при боевых бросках, таких как броски на попадание или урон. Покрытый шрамами солдат может многое знать про оружие, организацию войск, общение с другими солдатами и обучение новобранцев, но с началом схватки он полагается на свой бонус атаки, как и все остальные. По мере продвижения по уровням, персонаж может приобретать новые черты, отражающие пережитый им опыт. При повышении уровня персонаж в зависимости от класса получает один или два пункта, которые он может потратить на приобретение новой черты, каким-то образом относящейся к его прошлым приключениям, или на улучшение существующей. Максимальное значение для черт равно четырём.

ВЫБОР НАЧАЛЬНЫХ МУТАЦИЙ

Бесплодные просторы Новой Земли пронизаны извращёнными *нанитами Объятий*. Эта всепроникающая нанитная пыль изначально была крайней защитной мерой, которая должна была обеспечить изоляцию последствий и помощь жертвам катастроф планетарного масштаба. Потерявшие рассудок псионики, называемые Безумцами, извратили программу Объятий, одновременно вызвав взрывы на атомных электростанциях, которые снабжали энергией множество производственных центров Старой Земли.

Люди, пострадавшие от радиационного излучения или генетических повреждений, подвержены “лечению” при попадании в зону распространения Объятий. Большинство выживших людей на сегодняшний день в основном иммунны к влиянию этих нанитов благодаря естественному отбору, но и они рискуют встретить какой-нибудь мутирующий штамм, способный преодолеть их естественную защиту.

Вызываемые Объятиями мутации могут быть как полезными, так и почти смертельными. Безумцы не сумели обойти фундаментальную директиву Объятий, которая предписывала поддерживать жизнь субъекта, но смогли добавить в его код множество ужасных экспериментальных биомодификаций.

Для нового персонажа вы можете потратить *до трёх очков* на определение мутаций, как описано на странице 119. Большинство этих мутаций наследуемы, и с большой вероятностью ваш персонаж был с ними рождён. Иногда они могут быть следствием попадания в активное облако Объятий, если персонаж страдает от отравления радиацией или других генетических повреждений.

При желании игрок может потратить эти очки на *увеличение любой из характеристик* своего персонажа, на 1 за каждое очко, но не выше 18. Это увеличение отражает хорошее генетическое наследие населения Старой Земли. Поколения бережной генетической терапии и свертехнологичная медицинская помощь мягко, но существенно изменили современного человека в сравнении со своими далёкими предками.

Если вы потратите все три очка на увеличение модификаторов, персонаж становится “*чистым человеком*”. Генетический код таких людей слишком хорошо защищён, что делает их невосприимчивыми к изменениям Объятий. Они никогда не приобретут мутации, несмотря на любую степень радиации и концентрации извращающих нанитов Объятий. Из-за обратного метапространственного синдрома *псионики не подвержены мутациям* и должны потратить все три очка на увеличение характеристик.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Запишите спасброски вашего персонажа

Спасбросок стойкости, отвечающий за сопротивляемость персонажа ядам, утомлению и физическим трансформациям, равен 16 минус половина уровня персонажа, округлённая вверх, и минус лучший из модификаторов силы и телосложения. **Спасбросок уклонения**, определяющий способность персонажа увернуться от взрывной волны, летящего кинжала или лазерного луча, равен 16 минус половина уровня персонажа, округлённая вверх, и минус лучший из модификаторов ловкости и интеллекта. **Спасбросок духа**, отвечающий за сопротивление контролю над сознанием, равен 16 минус половина уровня персонажа, округлённая вверх, и минус лучший из модификаторов мудрости и харизмы. **Спасбросок удачи**, который используется, когда герою может помочь только слепое стечение обстоятельств, равен 16 минус половина уровня персонажа, округлённая вверх. Обратите внимание, что, если оба модификатора отрицательные, значение спасброска в результате может превышать 16.

Правила для спасбросков описаны на странице 22.

Выберите начальную экипировку

Все персонажи начинают игру с ножом, одним выбранным оружием из начального списка, одним комплектом брони распространённого в их поселении типа, грубым рюкзаком или мешком и к6+2 рационами чистой еды и воды. Помимо этого, игрок может сделать до шести бросков по таблице случайной стартовой экипировки, чтобы определить, какие пожитки накопил сумел выменять, смастерить, украсть или снять с холодных трупов своих врагов. Игрок также может выбрать до трёх предметов вручную, пожертвовав за каждый выбор двумя случайными бросками.

Большинство пунктов понятны без дополнительного объяснения, их полное описание можно найти в главе “Экипировка”. Упомянутый для некоторых предметов “ТУ” определяет **технический уровень** экипировки. Уровни 1 и 2 означают доиндустриальные технологии, 3 эквивалентен науке двадцатого века, 4 уровень означает гражданские устройства Старой Земли, а ТУ 5 – оборудование, ограниченно использовавшееся только сотрудниками Директората.

Некоторые персонажи (главным образом жестянщики) начинают игру с имеющимися навыками по ремонту и созданию различной техники. Хотя эти способности играют серьёзную роль в ходе кампании, такие персонажи не получают дополнительную экипировку на старте игры. Вероятно, они использовали плоды своего мастерства, чтобы достичь своего положения в жизни, и уже обменяли или потратили большую часть своих ресурсов. Для создания новой экипировки вашему персонажу придётся найти необходимые запчасти и инструменты. Подробности об этом содержатся в главе “Системы”.

У персонажей есть ограничения по количеству экипировки, которое они могут спокойно переносить. Каждый предмет или небольшая упаковка похожих небольших предметов считаются одним “предметом” нагрузки. Персонаж может нести количество *подготовленных предметов*, готовых к немедленному использованию, равное половине величины его силы с округлением вниз. Персонаж также может носить с собой *уложенные предметы*, аккуратно упакованные в рюкзаки или мешки, в количестве, равном полному значению своей силы. Все подробности системы нагрузки описаны в главе “Системы”.

Начальное оружие					
Оружие (вес)	Урон	Дистанция, м	Магазин	ТУ	Хар-ка
Примитивный лук (1)	к6	50/75	-	1	Лов
К луку прилагается колчан с 20 стрелами, который весит 1 предмет.					
Однозарядная винтовка (2)	к10+2	200/400	1	2	Лов
К винтовке прилагается 20 патронов, которые весят в сумме 1 предмет.					
Самодельный револьвер (1)	к8	30/100	6	2	Лов
К револьверу прилагается 20 патронов, которые весят в сумме 1 предмет.					
2 осколочные гранаты (1 каждая)	2к6	10/30	-	3	Лов
Кинетические обмотки (1)	к4+2	-	-	4	Л о в / Сил
Кинетические обмотки, обычно выглядящие как простые перчатки или другая непримечательная одежда, фокусируют силу удара рукой или ногой на площади не больше лезвия ножа. Они неотличимы от обычных перчаток или ботинок без пристального изучения, и позволяют невооружённому бойцу наносить урон роботам или противникам в тяжёлых доспехах.					
Восстановленный лазерный пистолет (2)	к6	100/300	10	4	Лов
Лазерное оружие очень лёгкое и удобное, что даёт бонус +1 к броску атаки, но в случае поломки его очень сложно починить. В комплекте идут две батарейки типа А, которые весят в сумме 1 предмет.					
Меч (1)	к8	-	-	1	Сил
Этот меч можно заменить на любое другое оружие ближнего боя ТУ1. Большинство таких клинков сделаны из заточенных кусков крепких композитов Старой Земли или закалённых сплавов.					

кЮО	Начальная экипировка	Вес
1-4	Боеприпасы, 20 шт.	I
5-8	Рюкзак, ТУ ₄	*
9-12	Бинокль, ТУ ₂	I
13-16	Чертёж +2 на предмет ТУ ₂₋₃ по вашему выбору	*
17-20	Компас, магнитный	*
21-24	Монтировка	I
25-28	Зажигалка, ТУ ₄	I
29-32	Фляжка масла, 5 шт.	5 в сумме
33-36	Светляк, заряженный	*
37-40	Лампа и 2 фляжки масла	3 в сумме
41-44	Прибор ночного видения, ТУ ₃	I
45-48	Меднабор	I
49-52	Метаинструмент	I
53-56	Стим Пластырь, 5 доз	*
57-60	Стим Очищение, 2 дозы	*
61-64	Рационы, к4+2	I за 3
65-68	Верёвка, 20м	2
69-72	Лопата	I
73-76	Пакеты Лазаря, 4шт.	I в сумме
77-80	Телескопический шест, 3.048м	I
81-84	Палатка	4
85-88	Сигнальная ракета, 4 шт.	*
89-92	Набор инструментов, ТУ ₂	I
93-96	Батарейки, тип А, 2 шт.	I в сумме
97-00	Многофункциональный плед	I

* - вес этих предметов пренебрежимо мал

Начальные доспехи		
Доспех	Класс брони	Вес
Одежда Старой Земли	12	0
Древняя ткань Старой Земли, удивительно прочная и лёгкая		
Доспех из шкур	13	1
Доспех, сшитый из шкур диких зверей пустошей		
Лёгкий доспех из утиля	14	2
Доспех, собранный из разнообразных кусков металлического хлама		
Щит	12/+1	1
Щит даёт владельцу КБ 12 сам по себе, или же увеличивает КБ на 1 при использовании с другим доспехом. Требуется свободной руки		
Большинство персонажей может выбрать один из приведённых выше доспехов, а также щит при желании. Лишь самые примитивные и нищие поселения не способны обеспечить своих жителей такой защитой.		

Денег здесь ничего не стоят

Заметили отсутствие цен в таблицах? Это потому, что кредитные чипы Директората или кусочки блестящего металла нельзя есть. Лишь самые богатые и населённые анклавов могут позволить себе что-то более продвинутое, чем простой натуральный обмен. Если вам нужны товары для торговли, которые одинаково ценятся везде – захватите с собой чистую еду.

Некоторые ведущие предпочитают игры с более простым ведением экономики и меньшим акцентом на обмене. В таких кампаниях поселения с гораздо большей вероятностью будут использовать кредитные чипы или другие абстрактные формы богатства. Ведущий оговорит такие случаи заранее.

Не слишком надейтесь купить дополнительную экипировку на рынке. Большинство поселений слишком бедно, чтобы позволить себе продавать излишки. Чаще всего новую экипировку придётся добывать в экспедициях, собирать из обломков старой или создавать с нуля.

Запишите класс брони

Класс брони определяет, насколько вашему персонажу сложно причинить вред в бою, и чем больше это значение – тем лучше. Базовый класс брони для персонажа без доспеха равен 10, дополнительные средства защиты дают ему КБ, указанный в их описании; к базовому классу брони добавляется модификатор ловкости героя. Щит сам по себе даёт персонажу базовый класс брони 12, а при использовании с доспехом - добавляет к КБ +1. В случае отрицательного модификатора ловкости КБ уменьшается, однако не может быть меньше 10.

Запишите бонус атаки

Бонус атаки определяет, насколько вашему герою легко поразить врага в бою. Для всех классов на первом уровне базовый бонус атаки равен +1. К базовому бонусу добавляется модификатор характеристики, которая используется для оружия героя: как правило силы для оружия ближнего боя и ловкости для дистанционного оружия. Запишите бонус атаки для каждого оружия, которым владеет ваш персонаж.

Запишите урон оружия

По умолчанию безоружные атаки наносят к2 повреждений, атаки оружием – в соответствии с его описанием. К броску кости повреждений добавляется модификатор характеристики, которая используется конкретным оружием, а в случае *убийцы в ближнем бою* – ещё и половина его уровня с округлением вверх.

Определите начальные хит-пойнты

Хит-пойнты отмеряют жизненную силу и целеустремлённость вашего героя. Если они достигли нуля, персонаж смертельно ранен и вскоре умрёт. Для того, чтобы определить максимум хит-пойнтов персонажа на первом уровне, бросьте кб+2 для убийцы, кб для жестянщика или посредника и кб-1 для псионика. Добавьте к результату броска модификатор телосложения персонажа. Значение максимальных хит-пойнтов не может быть меньше 1 даже в случае отрицательных модификаторов.

Запишите напряжение организма вашего персонажа

Напряжение организма показывает, насколько организм персонажа испытывает стресс от внешнего вмешательства или использования собственных резервов. Все персонажи начинают игру с нулём пунктов напряжения организма, однако оно может увеличиваться из-за приёма медикаментов или использования мутаций. Значение напряжения организма не может превышать значения телосложения персонажа – в этом случае стимул или эффект не подействует и будет потрачен впустую.

Запишите количество усилия и начальные навыки псионика

Усилие псионика первого уровня рано 2 плюс лучший из модификаторов его интеллекта или мудрости плюс 1. Выберите два стартовых навыка со страницы 137, которым будет владеть персонаж.

Выберите имя и внешность персонажа

Подберите для своего героя подходящее имя, при необходимости проконсультировавшись с ведущим. Подумайте над тем, как он выглядит, как себя ведёт, как реагирует на опасные ситуации. Старайтесь не создавать героев-одиночек или персонажей, склонных устраивать неприятности внутри группы.

Выберите цель

Природа “Багровой пыли” делает мотивацию персонажа критически важным элементом для получения удовольствия, поскольку по умолчанию она нацелена на тип игры, известный как “песочница”. Ведущий готовит регион, наполненный интересными местами, важными конфликтами и непростыми препятствиями, после чего игроки сами решают, чем будут заниматься их персонажи. Если у персонажа нет собственной мотивации и целей, ему останется только в растерянности сидеть на месте в ожидании каких-то внешних событий.

Мотивация не обязана быть сложной или особо драматичной. Простой цели “насобирать огромное количество древних технологий” вполне достаточно, чтобы заставить вашего персонажа разыскивать руины и грабить могилы разрушенных городов. Цели типа “Найти украденную культистами Безумцев сестру”, “Отомстить за своё племя кочевникам Красных колёс” или “Превратить свою деревню в самое могущественное поселение в пустошах” также отлично подходят для игры, поскольку каждое из них направляет вашего персонажа с самой первой встречи.

Не переживайте, что персонаж будет ограничен своей мотивацией. Совершенно естественно, что с течением кампании цели героя будут меняться. Вам нужно лишь что-то, что изначально подтолкнёт его к приключениям.

При этом старайтесь не выбирать цели, диаметрально противоположные целям других членов группы. Пустоши Новой Земли смертельно опасны, и группа, раздираемая внутренними противоречиями, очень быстро погибнет. Вполне возможно, что во время кампании противоречивые цели будут иногда возникать, но в большинстве случаев разногласия необходимо улаживать внутри группы.

Если ваш персонаж не одержим своей целью сверх меры, её не обязательно преследовать каждую встречу. Вполне нормально на время оставить свою мотивацию, чтобы помочь в достижении амбиций товарищам по группе. Важно лишь иметь хоть какую-то собственную цель, которая направляла бы персонажа к своим подвигам.

СИСТЕМЫ

СПАСБРОСКИ

Иногда персонаж попадает в опасную ситуацию, где приобретённые навыки не могут ему помочь, и остаётся надеяться только на врождённые способности, силу воли и глубинные инстинкты. Когда герой балансирует на краю рушащегося древнего небоскрёба, когда его разум пытается захватить безумный псионик, когда в его кровь проникает яд радиации – в дело вступают спасающие броски костей, или спасброски.

Спасброски совершаются только по решению ведущего. Они позволяют избежать далеко не всех опасностей, но многие эффекты допускают их использование. Существует четыре категории спасбросков. **Спасброски стойкости** совершаются против опасностей, затрагивающих силу, выносливость или другие телесные свойства персонажа – ядов, усталости, болезней и тому подобного. **Спасброски уклонения** используются, когда от героя требуется проворство и быстрота действий, чтобы отпрыгнуть от опасности в сторону или избежать печальной участи с помощью стремительной реакции. **Спасброски духа** применяются против многих псионических способностей и прочих эффектов, напрямую влияющих на сознание героя, или опасностей, испытывающих его волю и силу духа. **Спасбросок удачи** можно использовать, когда ни один из прочих не подходит, и благополучие персонажа зависит исключительно от воли случая.

Чтобы совершить спасбросок, игрок бросает к20. Если выпавшее значение **равно значению спасброска или превосходит его**, бросок успешен и грозящую опасность удалось избежать или уменьшить. В противном случае на персонажа обрушивается вся тяжесть нависшей над ним беды. Натуральная 1 на броске всегда означает провал, натуральная 20 – успех, независимо от модификаторов. Спасбросок персонажа (кроме спасброска удачи) равен **16 минус половина его уровня, округлённая вверх, минус лучший из модификаторов двух характеристик**. Для спасброска **стойкости** это сила и телосложение. Для спасброска **уклонения** это ловкость и интеллект. Для спасброска **духа** это мудрость и харизма. Спасбросок **удачи** равен 16 минус половина уровня персонажа, округлённая вверх, без модификаторов. Если модификаторы обеих характеристик героя отрицательные, спасбросок ухудшается на значение лучшего из них. Если в ходе приключений модификатор характеристики персонажа меняется – меняются и его спасброски.

Монстры, как правило, используют только один спасбросок, равный **15 минус половина их хит-даймов, округлённая вниз**. В большинстве случаев не стоит тратить на время на несколько категорий спасбросков для них.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Персонажи игроков – вполне компетентные существа, способные без проблем справляться с обычными задачами, относящимися к их профессиональной сфере, однако не во всех ситуациях результат их действий очевиден. Любой нормальный авантюрист сможет перейти ручей по скользкому бревну в спокойной обстановке, но сможет ли он перемахнуть через пылающую пропасть, находясь под обстрелом преследующих его бандитов? Когда ведущий затрудняется определить исход действий персонажа, он может потребовать совершить проверку характеристики.

Для совершения проверки игрок бросает 2к8, добавляя к результату модификатор наиболее подходящей к ситуации характеристики и количество пунктов черты, которая может помочь ему в сложившихся условиях. Если под ситуацию подходят несколько черт, выбирается черта с наибольшим количеством пунктов. Определённые условия могут добавлять к броску дополнительные бонусы или штрафы по усмотрению ведущего.

Если полученный результат равен сложности проверки или превышает её, проверка успешна и герой выполняет действие. В противном случае что-то идёт не так. Персонаж либо просто не может совершить задуманное, либо вместе с выполнением действия ситуация осложняется какими-то новыми факторами. Натуральный результат броска 2 всегда означает неудачу, а 16 – успех, если таковой в принципе возможен.

Чтобы назначить сложность для проверки, ведущий может воспользоваться приведённой ниже таблицей.

Сложность проверки

- | | |
|----|--|
| 9 | Лёгкая. Непростое достижение для неопытного героя, но сущие пустяки для ветерана. Если задача проще этой – то и броска, скорее всего, не требуется. |
| 11 | Средняя. Серьёзная проверка способностей персонажа. Даже обученный герой может время от времени провалить эту задачу, не выглядя некомпетентным. Если сложность проверки не указана - используется именно это значение. |
| 13 | Сложная. Только герой с серьёзным опытом в своей области способен достичь успеха, хотя менее одарённым может просто повезти. |
| 15 | Экстремальная. Даже эксперты будут восхищаться навыками героя, который преуспеет в этой задаче. |
| 17 | Героическая. Для теоретически возможных задач, когда установить такую сложность веселее, чем просто запретить попытку. |

Помощь в проверках

Персонажи могут помогать друг другу в проверках, если ситуация того позволяет. Для этого игрок должен описать, как именно его персонаж пытается помочь своему товарищу. Если ведущий считает, что такая попытка имеет смысл и может принести пользу, персонаж-помощник должен пройти проверку подходящей характеристики со сложностью исходной проверки минус 2, но не меньше 9. В случае успеха исходный персонаж получает дополнительный бонус к своей проверке, равный +1. В случае провала ведущий может решить, что действия помощника больше мешали, чем приносили пользу, и добавить к броску исходного персонажа штраф -1. Пытаться помочь могут несколько персонажей, однако суммарный бонус не может превысить +1, в отличие от штрафа, который не ограничен

Встречные проверки

Иногда два противника пытаются достичь взаимоисключающих целей, например, вор пытается прокрасться мимо стражника, а стражник пытается обнаружить чужака. В этом случае персонаж игрока проходит проверку соответствующей характеристики со сложностью 9, и вычитает из результата бонус к проверке характеристики своего противника. Если для одной из сторон достижение цели существенно сложнее, чем для другой, ведущий может также добавить к броску дополнительный бонус или штраф. Успех проверки означает, что в противостоянии победил персонаж игрока, провал – его оппонент.

В случае если встречная проверка проводится между двумя персонажами игроков или двумя персонажами ведущего, бросок проводится за того, чей бонус к проверке выше.

Когда нужны проверки

Проверки характеристик – это инструмент ведущего. Игроки никогда не назначают проверки своим персонажам, они просто описывают, что пытается сделать их герой. Ведущий же может либо сразу вынести решение на основании своего представления о ситуации, либо потребовать проверки, если результат действий персонажа кажется ему неочевидным, или если такой способ разрешения ситуации кажется ему более справедливым в сложившихся условиях.

Не следует злоупотреблять проверками, запрашивая их в ответ на каждую заявку игрока. Используйте их, когда действия персонажа выходят за пределы его профессиональной сферы, либо, когда герой испытывает существенное

давление обстоятельств, способное ему помешать. У персонажа с тремя пунктами в черте “опытный охотник” не должно возникнуть никаких проблем с охотой в богатом дичью лесу, когда ему никто не препятствует. Если в результате проверки персонаж будет выглядеть некомпетентным в своём деле, проверка не нужна.

Также не стоит требовать проверку, когда потенциальный провал не принесёт каких-либо значимых последствий. Если персонаж может без проблем попытаться повторить действие неограниченное количество раз без каких-то проблем – проверка не нужна, рано или поздно он добьётся успеха.

Фиксированная сложность

Некоторым ведущим может не нравится идея каждый раз назначать сложность проверки самостоятельно. Это вполне можно понять – у ведущего на игре достаточно забот, и желание облегчить себе жизнь вполне естественно. В своей игре вы можете отказаться от таблицы сложностей и для всех проверок использовать одну сложность, равную 11.

ВРЕМЯ

Зачастую время в игре отслеживается обычными часами, днями и ночами. Однако в некоторых случаях, когда счёт времени особенно важен, в дело вступают специальные временные отрезки.

Раунд длится шесть секунд и используется в бою и других особенно динамичных ситуациях, когда на счету каждое мгновение.

Ход длится десять минут и используется, когда персонажи исследуют пещеры, заброшенные развалины или руины городов, либо в других ситуациях, требующих тщательного учёта времени.

НАГРУЗКА

Нагрузка персонажа в “Багровой пыли” измеряется в **предметах**, которые могут уместиться в одной руке героя. Если для того, чтобы держать что-то, нужны две руки, оно считается за два предмета. Если вещь настолько маленькая, что даже дюжина её экземпляров не отяготит карман персонажа, она вовсе не считается предметом, и персонаж может свободно носить её в количестве, которое кажется разумным ведущему. Обычная одежда персонажа не считается предметом, хотя могут встречаться особенно тяжёлые исключения.

Персонаж может нести количество **подготовленных предметов**, равное половине величины его силы с округлением вниз. Такие предметы держатся в руке, заткнуты за пояс, засунуты в легкодоступный карман или болтающийся на поясе кошелек и тому подобное. Подготовленный предмет может быть использован как часть любого действия, для которого он требуется. Доспехи и щит, которые носит персонаж, должны быть подготовленными предметами.

Кроме подготовленных, персонаж может носить с собой **уложенные предметы**, в количестве, равном полному значению своей силы. Такие предметы аккуратно сложены в рюкзак, примотаны к руке или ноге, или каким-то другим образом надёжно упакованы, и достать их не так просто. Персонаж должен потратить своё основное действие, чтобы достать упакованный предмет. Кроме того, герой должен сказать, где именно он хранит упакованный предмет, поскольку в бою или другой напряжённой ситуации ему может потребоваться бросить контейнер, в котором лежит нужная вещь.

Некоторые небольшие предметы можно объединять в связки, которые проще носить, но доступ к которым сложнее. Рации, запасные магазины для оружия и прочие подобные предметы можно объединять в связки. Как правило, три таких связанных предмета считаются за один, но, чтобы их достать, требуется потратить дополнительное основное действие.

Персонаж может добавить к своему максимальному запасу ещё до двух подготовленных или четырёх уложенных предметов, став **легко нагруженным**. В этом случае его передвижение за раунд **падает с 9 метров до 6**. Далее персонаж может добавить себе ещё до двух подготовленных или четырёх уложенных предметов, став **тяжело нагруженным**. Передвижение за раунд тяжело нагруженного героя снижается до **3 метров**. Большее количество предметов персонаж просто не способен переносить.

При транспортировке особо больших и тяжёлых объектов можно считать один предмет равным примерно 5 килограммам веса.

БОЙ

Рано или поздно персонажи попадают в ситуацию, единственным разумным выходом из которой будут обнажённые клинки и шипящие лучи лазерных пистолетов. Бой в “Багровой пыли” смертельно опасен даже для опытных героев, и закалённый убийца может с лёгкостью погибнуть, если не будет осторожно выбирать, когда сражаться, а когда - отступить.

Инициатива

В начале боя необходимо определить очерёдность, в которой будут действовать стороны – для этого совершается бросок **инициативы**. Ведущий может выбрать **групповую** или **индивидуальную** инициативу в бою: в первом случае её проще отслеживать, но она может быть опасней для персонажей игроков.

В случае **групповой инициативы** один из игроков делает бросок к8 и добавляет к результату модификатор ловкости персонажа, **находящегося ближе всех к противнику**. Ведущий совершает бросок к8 за противоположную сторону, ничего не добавляя к броску, если только противники не являются особо быстрыми. Сторона, получившая при броске наибольший результат, ходит первой, за ней следуют их противники, после чего эта последовательность повторяется. В случае ничьей первыми ходят персонажи игроков. Очерёдность действий внутри стороны определяется участниками самостоятельно.

В случае **индивидуальной инициативы** каждый участник совершает бросок к8, добавляя к нему модификатор своей ловкости, после чего все ходят по порядку, от наибольшего результата к наименьшему. Порядок действий одинаков на всей протяжённости боя, инициатива каждый раунд не перебрасывается.

Случается так, что одну из сторон **застигают врасплох**. Иногда для таких ситуаций может понадобиться встречная проверка ловкости/мудрости, иногда ведущий может решить, что обстоятельства не оставляют жертвам шансов. Чем внимательнее персонажи к своему окружению, тем сложнее застать их врасплох: напавшие на спящих героев противники с лёгкостью получают над ними преимущество, но для осторожно крадущейся по коридору группы понадобится тщательно подготовленная засада.

Застигнутая врасплох сторона автоматически теряет свой первый раунд действий, а их противники могут действовать как обычно. На второй раунд определяется инициатива и бой продолжается по стандартным правилам.

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждый раунд участники боя могут совершать действия в соответствии со своей очередностью. Эти действия делятся на четыре типа:

- **Основное действие** – всё, что можно сделать за шесть секунд или меньше. Атаковать врага, подпереть дверь, перевязать самую тяжёлую рану умирающего товарища, достать уложенный предмет из рюкзака – для всего этого нужно основное действие. Боец может предпринимать только одно основное действие за раунд. При желании, основное действие можно потратить на дополнительное перемещение.

- **Перемещение.** Боец может либо переместиться на девять метров по полю боя, или на шесть, если ему требуется карабкаться, плыть или преодолевать опасную местность, либо подняться на ноги, если он упал. Всё перемещение необходимо потратить за один раз: переместиться на половину расстояния, совершить основное действие, а потом переместиться на вторую половину нельзя. Если персонаж связан ближним боем с противником (с одной из сторон имела место атака), вооружённым для такого боя, ему необходимо потратить основное действие на боевое отступление, прежде чем отходить в сторону, в противном случае оппонент сможет совершить против него свободную атаку.

- **Действие на ходу.** Какое-то быстрое действие, которое можно выполнить практически без усилий в любой момент во время очереди персонажа в раунде. Сказать несколько слов, упасть плашмя, достать подготовленный предмет и тому подобные действия могут быть совершены на ходу. Боец может совершить столько действий на ходу, сколько покажется ведущему разумным.

- **Мгновенное действие.** Это особый, очень редкий тип действия, которое настолько стремительно, что его можно совершать в любой момент боя, даже вне очереди бойца и после броска костей. Примерами таких действий являются специальные способности убийцы превращать попадание в промах или жестянщика перебрасывать проверку характеристики. Если больше одного бойца пытаются выполнить мгновенные действия в один момент, эти действия происходят одновременно.

АТАКА

Для атаки противника нападающий бросает к20, добавляя к броску свой бонус атаки для используемого оружия. Если полученный результат равен классу брони жертвы или превышает её, атака достигает цели. Натуральная 1 на броске всегда означает промах, натуральная 20 – попадание.

Ведущий может добавлять бонусы или штрафы к броску атаки в зависимости от обстоятельств. При стрельбе из лука по цели, наполовину скрытой за стеной, можно получить к броску штраф -2, а если цель почти полностью закрыта

преградой, штраф может составить -4. Попытка пронзить копьём лежащего навзничь противника может сопровождаться бонусом +2, а если лежащий на земле враг попытается ударить мечом в ответ, он получит штраф -4. Величина модификатора определяется ведущим исходя из ситуации: обстоятельства, оказывающие существенное влияние на атаку, могут давать +/-2 к броску, а в крайних случаях модификаторы могут достигать +/-4.

В случае попадания, совершается бросок на повреждения. Игрок бросает кости урона оружия и добавляет к результату модификатор характеристики, используемой оружием; убийцы в ближнем бою дополнительно добавляют к броску половину своего уровня с округлением вверх. Безоружные атаки наносят к2 урона. Полученный результат вычитается из хит-пойнтов цели. Если количество хит-пойнтов достигает нуля, жертва убита, смертельно ранена, поражена ужасом или выведена из строя каким-то другим способом, как указано на странице 36.

Распространённые действия в бою

Здесь приведены наиболее распространённые действия, которые персонаж может предпринять в ходе сражения. Не следует считать этот список исчерпывающим, воспринимайте его как рекомендации для тех неизбежных случаев, когда герои попытаются сделать что-то неожиданное.

- **Атака в ближнем бою (основное действие):** обычная атака стоящего рядом противника оружием ближнего боя или голыми руками.

- **Атака в дистанционном бою (основное действие):** выстрел из лука или магнитного ружья, бросок гранаты или копья, или какая-то другая дистанционная атака. Если при этом на дистанции ближнего боя от персонажа находится противник, пользоваться двуручным дистанционным оружием невозможно – врагу слишком легко помешать герою; атаки одноручным дистанционным оружием в этом случае производятся со штрафом -4.

- **Атака очередью (основное действие):** некоторое дистанционное оружие позволяет вести огонь очередями. Атака производится как обычно, но на каждую очередь тратится три заряда, при этом стрелок получает бонус +2 к броскам атаки и урона.

- **Перезарядка оружия (основное действие):** некоторое дистанционное оружие требуется перезаряжать либо после каждого выстрела, либо после того, как будет израсходован магазин. Длительность перезарядки различная для разного вооружения: для большинства образцов обычного оружия она составляет один раунд, для тяжёлого – три раунда. Перезарядку, занимающую несколько раундов, нельзя прерывать другими действиями, в противном случае весь процесс придётся начинать с начала.

- **Мгновенная атака (мгновенное действие):** в качестве мгновенного действия можно совершить ближнюю или дистанционную атаку вне своей очереди со штрафом к попаданию -4. Эта атака стоит персонажу его основного действия за текущий раунд, и не может быть совершена, если герой его уже использовал. Обычные персонажи ведущего, как правило, недостаточно тренированы, чтобы совершать мгновенные атаки.

- **Атака с разбега (особое):** используя и своё передвижение, и основное действие, персонаж может пробежать до 18 метров и ударить противника оружием ближнего боя, либо метнуть его. Герой должен бежать по прямой, а дистанция разбега должна составлять не меньше 9 метров, чтобы можно было набрать достаточную скорость. Персонаж получает бонус +2 к своей атаке, однако до начала его следующего раунда класс его брони уменьшается на 2.

- **Перехватить оружие (движение):** Боец может перехватить дистанционное оружие, находящееся у него в руках, чтобы использовать его как импровизированное оружие ближнего боя. Двуручное дистанционное оружие в таких условиях наносит кб урона, одноручное – к4. В случае выпадения при броске атаки 1 и 2 состояние используемого таким образом оружия ухудшается на две ступени вместо одной (страница 63). Обратная подготовка оружия к стрельбе требует такого же действия.

- **Глухая оборона (мгновенное действие):** в качестве мгновенного действия персонаж полностью концентрируется на собственной защите. В результате герой получает бонус +2 к собственному классу брони до начала своего следующего раунда. Этот манёвр стоит персонажу его основного действия и перемещения за текущий или следующий раунд; также герой теряет возможность совершать свободные атаки по отходящим от него противникам. Поскольку это мгновенное действие, его можно использовать даже после того, как противник сделал бросок атаки, возможно, превратив попадание в промах.

- **Боевое отступление (основное действие):** в качестве основного действия персонаж изящно выходит из ближнего боя. Он не передвигается, но может использовать своё перемещение, чтобы отойти от места схватки, не спровоцировав свободную атаку со стороны своих оппонентов в ближнем бою. Если же он остаётся стоять на месте, то в ход противника с ним снова могут вступить в ближний бой.

- **Приготовить или уложить предмет (основное действие):** в качестве основного действия персонаж достаёт уложенный предмет, превращая его в подготовленный, или убирает подготовленный предмет, превращая его в уложенный.

- **Прикрыть союзника (перемещение):** используя своё перемещение за текущий или следующий раунд, персонаж физически мешает противникам атаковать выбранного союзника в трёх метрах от себя. Враги, желающие совершить ближнюю или дистанционную атаку против прикрытого союзника, должны успешно пройти встречную проверку силы или ловкости, в зависимости

от типа оружия, против прикрывающего персонажа. В случае провала исходная атака совершается против прикрывающего героя. Одного и того же союзника могут прикрывать несколько персонажей: при этом для встречной проверки выбирается лучший из модификаторов прикрывающих персонажей, к которому добавляется по единице за каждого дополнительного участника прикрития, однако атака в этом случае проводится против каждого из прикрывающих. Ведущий самостоятельно определяет, от каких атак можно защитить таким образом, а от каких – нет.

- **Бросить предмет (мгновенное действие):** в качестве мгновенного действия персонаж выпускает из рук то, что держал в них.

- **Поднять предмет (перемещение):** в качестве перемещения персонаж может подобрать что-то, лежащее рядом с ним на полу, если хотя бы одна его рука свободна. Подобранный предмет становится подготовленным.

- **Встать (перемещение):** в качестве перемещения персонаж может подняться на ноги, собрав вещи, упавшие рядом с ним.

- **Упасть плашмя (на ходу):** в качестве действия на ходу персонаж может распластаться на земле, в результате чего дистанционные атаки по нему будут получать штраф -2 (или больше, если он упадёт за укрытие), при условии, что попадание по нему будет в принципе возможно. Однако его противникам в ближнем бою будет проще атаковать лежащего героя, и они получают к своим атакам бонус +2.

- **Задержать действие (перемещение):** пожертвовав собственным перемещением, персонаж может задержать основное действие до начала своего следующего раунда, ожидая, когда противник или союзник сделает что-то определённое. Если то, чего персонаж ожидает, произойдёт, он сможет мгновенно потратить своё основное действие. Если герой действует в ответ на действие противника, его действие происходит первым. Если ожидаемое событие не происходит, персонаж теряет своё действие. Какого события можно ожидать, а какого – нет, решает ведущий.

Особые случаи в бою

Несмертельная победа

Враг, доведённый до нуля хит-пойнтов, не обязательно мёртв или смертельно ранен. Если нападающий не хочет убить цель и способ его атаки может быть в разумной степени несмертельным, то он может объявить свою атаку несмертельной. В этом случае после нанесения последнего урона он проходит **проверку ловкости со сложностью II**, и в случае успеха жертва оказывается оглушённой или подчинённой; в случае провала нанесённый урон считается смертельным.

Вопрос о том, можно ли выполнить атаку несмертельным способом, остаётся на усмотрение ведущего. Как правило, в качестве не смертельных могут выступать только атаки в ближнем бою, поскольку пущенные стрелы или брошенные копья контролировать гораздо сложнее, не говоря уж о пулях и лучах лазеров. Исключение составляет дистанционное оружие, специально созданное для несмертельных повреждений.

Иногда атаки могут по умолчанию рассматриваться как несмертельные, если иное не желаемо, например, в случае кулачного боя или тренировочной дуэли.

Безоружная борьба

Для того, чтобы схватить противника, у персонажа должны быть свободны обе руки. Приближаться с голыми руками к вооружённому врагу опасно – если противник вооружён холодным или естественным оружием, он может совершить против персонажа *свободную атаку* с бонусом +2.

Чтобы схватить противника, персонаж в качестве основного проходит *встречную проверку силы*, при этом исключительно большие или могучие существа могут получать бонусы к броску от +2 до +4, а некоторых монстров вовсе не получится схватить.

Если атакующий проигрывает, его усилия пропадают втуне, и он сам может быть схвачен своей жертвой без дополнительных проверок, если она того пожелает. Если атакующий побеждает, ему удаётся схватить цель, которая остаётся в захвате, пока не вырвется или пока персонаж её не отпустит. Чтобы вырваться, жертва должна потратить основное действие и пройти встречную проверку силы. Если жертву держат несколько противников, производится одна проверка с модификатором самого сильного из атакующих, плюс по единице за каждое дополнительное удерживающее существо. В случае успеха жертва освобождается от захвата, и может сама автоматически схватить одного из своих противников на выбор.

Ни атакующий, ни его жертва не могут использовать оружие во время захвата. В конце каждого своего раунда нападающий мгновенным действием автоматически наносит повреждения жертве как при обычной безоружной атаке. Эти повреждения могут быть смертельными по желанию атакующего, в противном случае достигшая нуля хит-пойнтов жертва считается усмирённой и беспомощной.

При захвате ни атакующий, ни защищающийся не могут двигаться, все атаки *в ближнем бою* по ним совершаются с бонусом +2, при *дистанционных атаках* по ним цель выбирается случайно после броска на попадание.

Атакующий может пройти ещё одну встречную проверку силы: в случае успеха он может переместиться со своей жертвой в выбранном направлении на три метра, либо бросить её на землю на полтора метра, освободив от захвата. Если встречную проверку выигрывает цель, она освобождается от

захвата и остаётся на месте, а также может схватить своего противника без дополнительных бросков.

Бой с оружием в двух руках

Персонаж, держащий в каждой руке по оружию, не получает дополнительных атак за раунд. Вместо этого его броски на попадание производятся со штрафом -1, а к броскам на урон добавляется бонус +2. В одном раунде можно использовать любое оружие из двух, но только одно. Безоружный бой не считается использованием двух единиц оружия.

Атака беспомощной цели

Если цель парализована, без сознания, спит или беспомощна по другой причине, все атаки против неё в ближнем бою попадают автоматически и наносят максимальный урон.

Мгновенное убийство

Иногда у нападающего появляется возможность создать себе идеальные условия для атаки на ничего не подозревающую жертву. Подобные внезапные атаки ужасающе эффективны и могут мгновенно убить практически кого угодно.

Персонаж должен быть *знаком с анатомией жертвы* – для более экзотических существ или роботов может потребоваться подходящая черта, изучение их физиологии или проверка интеллекта. Для подготовки смертельного удара *требуется минута*, пока нападающий определяет поправки на ветер и расстояние для выстрела или подбирается ближе к цели. Если за это время он привлечёт к себе внимание или что-то встревожит цель – подготовка пойдёт насмарку. Оружие должно быть в достаточной степени смертоносным (жертву вряд ли удастся убить одним ударом кулака, например) и иметь способность пробивать высокотехнологичную броню цели, если таковая имеется.

Через минуту атакующий может нанести свой удар. Ближняя атака попадает автоматически, однако персонаж должен находиться вплотную к жертве и не может использовать своё движение за текущий раунд для приближения к ней. Выстрел требует успешной *проверки ловкости* со сложностью 11 для стрельбы вплотную, 13 для обычной дистанции и 15 для экстремальной. В случае попадания жертва должна пройти спасбросок стойкости: при провале она падает замертво, а при успехе – получает максимальные повреждения от используемого оружия. Некоторые жертвы могут быть просто выведены из строя, если подобный исход вероятен и желаем для нападающего.

Следует иметь в виду, что персонажи игроков так же подвержены этой атаке, как и персонажи ведущего, и могут пасть жертвой снайпера или виброножа между рёбрами, если не будут соблюдать осторожность.

БОЕВОЙ ДУХ

Не каждый противник готов умереть в схватке. Отвага людей и зверей в бою измеряется их боевым духом, имеющимся только у персонажей ведущего. Персонажи игроков никогда не совершают проверку боевого духа – они сами решают, бежать или же сражаться до последнего.

Для совершения проверки боевого духа персонажа ведущего необходимо бросить 2к6 и сравнить выпавший результат со значением его боевого духа. Если результат больше – персонаж не выдерживает напряжения битвы и должен отступить, в противном случае он продолжает бой.

Первый раз в бою персонаж ведущего проходит проверку, когда впервые видит смерть своего союзника. Следующая проверка совершается, когда погибает половина его товарищей, или, в случае одного большого существа, когда его хит-пойнты опускаются до половины. Если любая из проверок будет провалена – он должен отступить, сохраняя боевой порядок, насколько это для него возможно. Не привычные к сражению противники могут просто бежать, опытные бойцы – тактически выйти из боя, а если другого выхода не остаётся – просто сдастся.

Не забывайте о проверках боевого духа во время схватки. Только крайне отважные, безумные или безмозглые существа будут продолжать сражаться и умирать без страха; большинство бандитов и простого отребья пустится наутёк, как только у них на горизонте замаячит реальная перспектива смерти.

НАПРЯЖЕНИЕ ОРГАНИЗМА

Напряжение организма показывает, насколько организм персонажа испытывает стресс от внешнего вмешательства или использования собственных резервов. Все персонажи начинают игру с нулём пунктов напряжения организма, однако оно может увеличиваться из-за приёма медикаментов или использования мутаций. Значение напряжения организма не может превышать значения телосложения персонажа – в этом случае стим не действует и будет потрачен впустую, а способность нельзя будет активировать.

Персонаж всегда может отказаться от эффекта, который требует увеличения напряжения организма, автоматически отменив его действие до начала. Каждый день, когда персонаж получает достаточное количество пищи, воды и сна, он теряет один пункт напряжения организма.

РАНЫ, ШРАМЫ, ЛЕЧЕНИЕ И СМЕРТЬ

Смерть и лечение

Если хит-пойнты существа достигли нуля, оно побеждено и больше не может сражаться. Если хит-пойнты были потеряны от атак кулаками, тупыми предметами, манипулирующей сознанием псионикой или другими не смертельными эффектами, существо просто временно выбывает из строя и придёт в себя через 10 минут с одним хит-пойнтом, после чего сможет действовать как обычно.

В остальных случаях жертва смертельно ранена и умрёт через **четыре раунда плюс модификатор её телосложения**. Любая атака, направленная на неё в это время, автоматически попадает и убивает её. Союзник может потратить своё основное действие, чтобы попытаться перевязать самые серьёзные раны и остановить самое сильное кровотечение, чтобы стабилизировать жертву. Для этого он должен пройти **проверку интеллекта или ловкости**; сложность начинается с 12, если у союзника нет медпакета или других подобных инструментов, и с 10, если они есть. Каждый раунд после того, как жертва пала, сложность проверки **увеличивается на 1**. Союзник может продолжать свои попытки до тех пор, пока не достигнет успеха, или пока жертва не умрёт.

Стабилизированный персонаж сохраняет ноль хит-пойнтов и умрёт, если ему будут нанесены какие-то повреждения. Через десять минут он очнётся с одним хит-пойнтом, получив новый **шрам**, и сможет передвигаться в случае крайней нужды, но останется в критическом состоянии и любые нанесённые ему повреждения убьют его на месте. Персонаж должен провести минимум неделю в постели, чтобы избавиться от этой слабости. По истечении недели с момента смертельного ранения, он должен пройти **спасбросок стойкости**, добавив к броску пункты подходящей черты ухаживающего за ним лекаря, если таковая имеется. В случае успеха он сможет начать восстанавливать свои хит-пойнты как обычно. В случае провала он умрёт через 6 дней, если не получит за это время лечение медицинскими технологиями Старой Земли или псионикой.

В нормальном состоянии после каждой ночи хорошего отдыха не страдающий от голода и жажды персонаж восстанавливает **количество хит-пойнтов, равное своему уровню**.

Кроме того, персонажи могут оказывать друг другу **первую помощь** при наличии медпакета. Эта процедура требует 10 минут, по окончании которых врачеватель должен пройти **проверку интеллекта** со сложностью 11. В случае успеха он восстанавливает цели 6 потерянных хит-пойнтов, в случае провала хит-пойнты не восстанавливаются. Количество попыток не ограничено, однако каждая попытка **увеличивает напряжение организма цели на 1**, независимо от успешности; если значение напряжения организма равно или превышает

значение телосложения персонажа, такое лечение на него не действует. Первая помощь восстанавливает хит-пойнты ослабленного смертельным ранением персонажа, но не избавляет его от этой слабости.

Исцеление можно получать и из других источников, таких как стимулы и прочие медицинские технологии Старой Земли или псионические навыки. Такие эффекты действуют мгновенно и, будучи применены вовремя, позволяют героям вернуться в строй гораздо быстрее.

Лечение стимулами и псионикой *увеличивает напряжение организма* персонажа на единицу, если иное не указано в описании эффекта; если значение напряжения организма равно или превышает значение телосложения персонажа, такое лечение на него не действует. Если смертельно раненый персонаж исцеляется стимулом или псионикой в течение одного хода с момента ранения, он восстанавливает количество хит-пойнтов в соответствии с эффектом лечения, не страдает от слабости, *не получает шрам*, может тут же встать и продолжить сражаться, а также способен нормально восстанавливать хит-пойнты.

Если смертельно раненый персонаж стабилизирован и получает лечение стимулом или псионикой по истечении хода с момента ранения, он восстанавливает количество хит-пойнтов в соответствии с эффектом лечения, сбрасывает с себя слабость и может нормально восстанавливать хит-пойнты, но *сохраняет полученный шрам*.

Если персонаж не был смертельно ранен, он просто восстанавливает то количество хит-пойнтов, которое даёт ему внешнее лечение.

Шрамы

Персонаж, который был смертельно ранен каким-то физическими, осязаемыми повреждениями, и не был исцелён стимом Старой Земли или псионическими навыками в течение 10 минут с момента ранения, получает **шрам**. Такие раны не исцеляются сами по себе, и лишь давно утерянная медицина ТУ4 может избавить героя от их последствий.

Когда персонаж получает шрам, игрок совершает бросок по приведённой дальше таблице, чтобы определить, какая именно получена рана. Подробности внешнего вида и природы шрама можно изменять, чтобы они больше подходили нанёсшему рану удару, но механический эффект остаётся неизменным. Например, если причиной шрама послужил плазменный резак, то эффект “отсутствует рука” может означать, что конечность сгорела в обжигающем пламени. Какую конечность потеряет персонаж, левую или правую, выбирает игрок.

Иногда новый шрам поглощает старый. Например, если персонаж сначала теряет левую кисть, а потом шрам заставляет его лишиться руки, он может решить потерять левую руку. Штраф, наложенный первым шрамом, убирается, и вместо него используется новый. Если после этого персонаж отрастит новую руку в найденной лаборатории Директората Старой Земли или вживит протез ТУ4, кисть вернётся вместе с ними.

Шрам не может уменьшить характеристику ниже 3. Если шрам уменьшает значение характеристики, её модификатор также может измениться, вместе с другими, зависящими от него, параметрами – спасбросками, классом брони, хит-пойнтами и т.п.

Считается, что персонаж достаточно мотивирован, чтобы продолжать карьеру авантюриста, и найдёт какой-то способ оставаться в деле, несмотря на шрамы. Одноногий персонаж может найти более протез, однорукий – прикрепить к обрубку щит или оружие. Ни один из приведённых здесь шрамов не разрушит неизбежно карьеру авантюриста, но может серьёзно её усложнить. Если игрок решит, что персонаж слишком побит жизнью, чтобы продолжать своё нелёгкое дело, он может отправить героя на покой и создать нового, который присоединится к группе вместо выбывшего.

Восстановление характеристик

Если потеря характеристик персонажа не является перманентной, а вызвана какими-то временными эффектами, они восстанавливаются на одну единицу после каждой ночи отдыха, если персонаж не страдает от голода или жажды, когда действие эффекта прекратится. Телосложение, потерянное из-за воздействия радиации, не восстанавливается таким образом.

Шрамы

к100 Полученный шрам

1-4	Ослеп на один глаз. Штраф -4 к дистанционным атакам
5-9	Тяжёлое сотрясение мозга. Мудрость уменьшается на 2
10-15	Сломано колено. Ловкость уменьшается на 2, перемещение уменьшается вдвое
16-19	Пробито лёгкое. Телосложение уменьшается на 4
20-23	Оторван нос. Харизма уменьшается на 2, теряется обоняние
24-37	Просто царапина. Каким-то чудом персонаж не получает шрам
38-39	Дыра в животе. Телосложение уменьшается на 4
40-43	Недержание. Харизма снижается на 2, от персонажа пахнет мочой
44-46	Потерял достоинство. Персонаж не может иметь детей
47-50	Искалечены пальцы. Персонаж не может пользоваться двуручным дистанционным оружием
51-53	Потерял руку. Ловкость уменьшается на 4
54-57	Потерял кисть. Ловкость уменьшается на 2
58-59	Потерял ногу. Ловкость снижается на 4, перемещение уменьшается до 3 метров
60-64	Порвана мышца. Сила уменьшается на 2
65-68	Оторвано ухо. Все проверки мудрости, относящиеся к слуху, получают штраф -1
69-72	Раздроблен локоть. Ловкость уменьшается на 2, невозможно пользоваться рукой
73-77	Треснул череп. Интеллект уменьшается на 2
78-81	Сломаны рёбра. Телосложение уменьшается на 2
82-87	Грубые шрамы. Телосложение и харизма уменьшаются на 1
88-91	Травма горла. Персонаж может только шептать
92-95	Разорвано лицо. Харизма уменьшается на 2
96-00	Незаживающий нарыв. Телосложение и харизма уменьшаются на 1

БРОСКИ РЕАКЦИИ

Не каждая встреча с незнакомцами или дикими зверьми заканчивается для персонажей сражением. Если ведущему известна мотивация существ, у него не возникает сомнений, как будут разворачиваться события, однако зачастую ситуация не настолько ясна, и требуется определить, насколько дружелюбны встреченные создания.

Когда персонажи сталкиваются с кем-то, ведущий *совершает бросок 2к8*, добавляет к нему модификатор харизмы героя, который взаимодействовал с незнакомцами первым или наиболее активно, и сверяется с приведённой ниже таблицей. Очень низкий результат означает, что встреченные существа враждебны, разозлены или желают персонажам недоброго, насколько это разумно в текущей ситуации. Очень высокий результат означает, что встреченные существа хорошо расположены к героям или более великодушны, чем обычно. Ведущий сам решает, почему эти существа испытывают к персонажам такие чувства. Возможно, герои встретили их в неудачный день, или они приняли персонажей за своих врагов, или же наоборот, видят в них союзников.

Полученный результат применяется к диапазону реакций, которые будут разумными в текущей ситуации. Если ведущий считает, что персонажи игроков должны нравиться существам, то в случае низкого результата их расположение будет гораздо меньшим. Если банда преступников получит очень высокий результат, то они, возможно, не захотят грабить персонажей, а позволят им спокойно пройти. Низкий результат не означает обязательного кровопролития, а высокий – мгновенной любви, они лишь говорят о максимально плохом или хорошем отношении, которое возможно при данных обстоятельствах.

Бросок реакции	
2к8	Реакция на персонажей
2-3	Глубокая неприязнь, максимальная враждебность, позволяемая ситуацией
4-6	Неприязнь, желание помешать, навредить или не оказывать помощи
7-11	Насторожённость, не больше дружелюбия или враждебности, чем можно ожидать в текущей ситуации
12-14	Умеренная дружелюбность, желание не вредить или немного помочь
15-16	Крайняя дружелюбность, максимально разумное для текущей ситуации желание помочь

ПРОЧИЕ ОПАСНОСТИ

Помимо клинков, лучей лазеров и кровожадных мутантов, героям часто придётся сталкиваться с другими опасностями. Ниже приведены наиболее распространённые из них.

Болезни

Если персонаж подвергается воздействию источника заболевания, он должен *пройти спасбросок стойкости*, причём в случае особенно заразных болезней бросок может совершаться со штрафом от -1 до -4. В случае провала персонаж заболевает, получая все негативные эффекты болезни. Обычно слабые болезни приводят к штрафам -2 к броскам атаки и -1 к проверкам характеристик, а серьёзные болезни дают штрафы -4 к атакам и -2 к проверкам. Вместо этих проблем можно использовать другие. Если персонаж заразился слабой болезнью, он может каждое утро проходить *спасбросок стойкости*, чтобы избавиться от неё, выздоравливая через неделю после успешного броска. Серьёзные болезни позволяют проходить спасбросок каждую неделю, а жертва выздоравливает через месяц после успеха. Вмешательство лекаря, обладающего подходящей чертой, потребует проверки интеллекта с его стороны со сложностью 10 для слабой болезни или 12 для серьёзной, и может быть осуществлено раз в неделю. В случае успеха это либо позволит больному немедленно пройти ещё один спасбросок, либо сократит оставшееся время выздоровления вдвое.

Огонь

Огонь наносит существам, не обладающим к нему неуязвимой защитой, *кб повреждений каждый раунд*. Если источник огня – внешний, и существо не имеет риска загореться, ему достаточно просто покинуть опасную зону. В противном случае оно должно пройти *проверку ловкости* со сложностью 11, и при провале его одежда или другие элементы загораются. Каждый раунд существо может потратить основное действие и пройти *проверку ловкости* со сложностью 11, чтобы сбить огонь.

Падение

При падении персонаж получает *кб повреждений за каждые 3 метра*. Спасбросок уклонения позволяет ополовинить полученный урон, если у героя есть какая-то возможность замедлить падение; при этом спасбросок производится со штрафом, равным количеству получаемых костей повреждений.

Яды

По умолчанию, если не указано иное, яд смертелен для его жертв, которые провалили *спасбросок стойкости*; другие эффекты могут включать в себя потерю хит-пойнтов, сознания, галлюцинации и т.п. Действие природных ядов обычно наступает через 6 раундов, хотя в случае особо сильных или специально созданных ядов эффект может наступать мгновенно.

Однако даже в случае провала спасброска быстрое применение соответствующего навыка псионики или медицинской помощи может помочь избежать действия яда. Псионика и специализированные антитоды, если таковые имеются, действуют автоматически; при наличии медпакета ТУ4 и соответствующей черты персонаж может пройти *проверку интеллекта* со сложностью от 11 для природных ядов до 13 и более для синтетических токсинов. При нейтрализации ядов допускается только одна попытка.

В случае успеха эффект яда немедленно прекращает действовать. Убитые ядом персонажи воскресают с 1 хит-пойнтом, как после смертельной раны, при условии, что антитод применён в течение 4 раундов с момента смерти, не получая при этом штрафа.

Радиация

Ужасающие Глеющие огни являются постоянной угрозой в пустошах Новой Земли, и, хотя большинство обитателей способны опознать всевозможные “горячие зоны” издалека, существует множество не столь заметных заражённых областей. Радиация убивает медленно в маленьких дозах, быстро – в больших, а также делает персонажа уязвимой перед нападением нанитов Объятий.

Попав в зону радиоактивного заражения, персонаж должен проходить *спасбросок стойкости* с заданным интервалом. Слабые зоны радиации требуют спасброска раз в 24 часа, более опасные – раз в час, а излучение рядом с эпицентром взрыва вызывает спасбросок каждые 10 минут.

При провале спасброска персонаж теряет *одно очко телосложения*. Текущие и максимальные хит-пойнты при этом не теряются, даже если в результате уменьшается модификатор телосложения. Если телосложение опускается ниже текущего напряжения организма, персонаж падает без сознания и придёт в себя только после того, как избавится от лишнего напряжения. Если телосложение персонажа опускается ниже 3, он мгновенно погибает без шансов на реанимацию.

Потерянные очки телосложения можно восстановить только с помощью древних медицинских технологий и специальных медикаментов Старой Земли. Лекарством от радиации обладают очень немногие поселения, хотя иногда в них всё же можно встретить древние запасы соответствующих стимулов.

Что ещё хуже, сильное отравление радиацией делает героев уязвимыми перед Объятиями. Когда персонаж теряет *треть своего изначального телосложения* с округлением вниз, он должен сделать *спасбросок стойкости* против поражения нанитами Объятий. В случае провала Объятия проникают в тело героя: игроку необходимо совершить бросок по таблицам стигмы и недостатков на странице 121 в главе “Мутации”. После этого персонаж может пройти ещё один спасбросок стойкости – в случае успеха изменения были не только негативными, и игрок может также сделать бросок по таблице преимуществ на странице 123.

После того, как персонаж мутировал, потерянные очки телосложения невозможно восстановить даже технологиями Старой Земли.

Удушье

Персонаж может продержаться без воздуха количество минут, равное 4 плюс модификатор его телосложения, или в половину меньше, если занимается напряжённой физической активностью. После этого персонаж начинает задыхаться, и каждый раунд должен проходить спасбросок стойкости. В случае провала он упадёт без сознания и умрёт через пять минут, если не получит доступ к воздуху.

ВЫЖИВАНИЕ И ДОБЫЧА ПРИПАСОВ

Голод и жажда

Героям нужно постоянно поддерживать свои силы пищей и напитками. Еда и вода измеряются в **рационах**, каждого из которых достаточно персонажу на один день. Рацион пищи состоит примерно из килограмма богатого питательными веществами мяса или углеводов, а рацион воды равен примерно двум литрам жидкости. Каждый рацион считается одним предметом. Три порции еды можно объединить в один предмет, но вода тяжелее и более сложно для переноски – её объединить не получится.

Каждый вечер, когда персонаж не потребляет в достаточном количестве пищу или воду, он должен пройти **проверку телосложения** со сложностью 11, если персонаж в течение дня не напрягался, и 13, если он занимался какой-либо заметной физической активностью; проверки для пищи и воды проводятся отдельно. При провале герой получает **накапливающийся штраф -1** ко всем своим броскам, при этом штрафы от голода и жажды учитываются отдельно. Когда штраф от жажды достигает 3, или штраф от голода достигает 7, персонаж умирает ужасной смертью. Наличие штрафа от голода или жажды препятствует нормальному восстановлению хит-пойнтов и уменьшению напряжения организма.

Каждый из первых двух съеденных за день рационов пищи уменьшает штраф от голода на единицу **через сутки после употребления**, остальные потреблённые в этот день рационы не повлияют на накопленную персонажем слабость от голода. Штраф от жажды может быть устраним за один день при наличии достаточного количества воды.

Заражённая еда и вода

Чистые, не заражённые радиацией и токсинами припасы столь ценны в пустошах, что стали базой для экономики натурального обмена. Однако зачастую людям приходится довольствоваться той едой и водой, которые они могут достать. Заражённые продукты приводят к накоплению радиации и токсинов в организмах тех, кто их потребляет, приводя со временем к болезням и смерти. Однако для многих опасность медленной смерти завтра предпочтительнее перспективы голода сегодня.

Каждый раз, когда персонаж съедает или выпивает рацион “грязной” воды или еды, он **получает одно очко отравления**. Каждый день, который герой заканчивает без штрафов от голода и жажды, он может пройти спасбросок стойкости, чтобы уменьшить своё отравление на одно очко. Некоторые

медикаменты Старой Земли также могут очищать организм персонажа от токсинов.

За каждые *полные пять очков отравления* персонажа он получает штраф -1 ко всем своим броскам, а его телосложение уменьшается на 1; хит-пойнты при этом не уменьшаются даже при уменьшении бонуса телосложения. Когда количество очков отравления *увеличивается до 20*, персонаж умирает. При уменьшении отравления ниже соответствующих пределов, штрафы уменьшаются, а телосложение восстанавливается.

Заражённая еда и вода, как правило, очевидна для стороннего наблюдателя – её выдаёт либо слабый металлический привкус Пыли, либо дурной запах или гниль, либо сотня других мелких признаков. Некоторые предприимчивые торговцы могут скрывать присутствие токсинов и радиации в припасах, но такие люди редко живут достаточно долго, чтобы проверить подобный трюк дважды.

Навыки выживания

Выживать в пустошах непросто, и даже чистая на первый взгляд вода, свежепойманный кролик или найденные ягоды могут быть заражены радиацией или побочными веществами Объятий. Для того, чтобы найти водоёмы, очистившиеся от ядов, и превратить мутировавшую добычу в безопасную еду требуется опыт.

Персонаж может потратить *шесть часов в день* на добычу пропитания. Предполагается, что группа отправляется на охоту вместе, но персонажи могут и разделиться, чтобы увеличить шансы что-нибудь найти – однако при этом возрастает и риск для каждого из них. Персонаж должен пройти *проверку мудрости* со сложностью II для большинства типов местности за каждые шесть часов охоты. В случае успеха группа получает эквивалент кб рационов еды. Эти припасы не могут храниться долго и *испортятся через 3 дня*, если персонажи не потратят 8 часов на их консервирование.

Если добытчиков не слишком заботит качество их припасов, они могут добыть больше еды. Они могут сделать вторую проверку мудрости с той же сложностью, и в случае успеха получить кб рационов еды. Однако все добытые в этот день припасы с обоих бросков считаются “грязными” и добавляют съевшим их персонажам очки отравления.

Прикладывать особые усилия для добычи воды, как правило, не требуется – по дороге обычно можно встретить достаточно чистых ручьёв и рек. Однако в пустынях и сильно заражённой местности от персонажей может потребоваться проверка мудрости со сложностью от II и выше; правила на поиск грязной еды в этом случае распространяются и на воду. Один найденный источник воды может восполнить все имеющиеся у героев ёмкости.

Считается, что персонажи будут охотиться, не заходя на территорию опасных хищников и смертоносных мутировавших растений. В этом случае они, как правило, не встречаются дополнительных опасностей – если бы каждый охотник поселения ежедневно встречался со смертью лицом к лицу, никто не протянул бы и года. Однако отважные добытчики могут охотиться там, куда другие заходить не рискуют. Если группа игнорирует признаки опасности и идёт в лучшие уголья, они могут прибавить к броску на проверку мудрости **бонус +2**, но при результате проверки ниже 6 они **встретятся с опасностью**, подробности которой определит ведущий.

Разделка добычи

Персонажи могут попытаться разделывать убитых ими в ходе приключений мутировавших животных. Это не такое простое занятие – большинство мутантов и крупных животных заражены из-за своего окружения и могут быть не съедобны.

Для разделки животного требуется как минимум нож, час времени и **проверка интеллекта** со сложностью 11, если черты персонажа не покрывают подобную деятельность. В случае успеха из небольшого существа можно добыть к2 рациона, из животного размером с человека – к6, а из жертвы размером с корову – к12. По умолчанию полученные рационы **считаются “грязными”** и добавляют очки отравления съевших им персонажам. При более аккуратной разделке персонажи могут выбирать наименее заражённые части туши: это увеличивает время разделывания вдвое и снижает количество добываемых рационов в два раза с округлением вниз, однако все они будут чистыми. Как правило, из животного можно получить материалы ТУО в количестве, равном количеству добытых рационов.

Полученные таким образом рационы не могут храниться долго и **испортятся через 3 дня**, если их не законсервировать сушкой, засаливанием, копчением или иным способом. На такое консервирование уходит 8 часов.

ИССЛЕДОВАНИЕ РУИН

Исследование заброшенных бункеров, руин и других похожих сооружений в “Багровой пыли” происходит по специальным правилам. В этих правилах достаточно много условностей, с помощью которых они стремятся представить исследование закрытых пространств как крайне опасное предприятие, где игрокам требуется проявлять осторожность и сообразительность. Вы можете опустить любую их часть, которая не кажется вашей группе интересной, но настоятельно рекомендуется сначала попробовать применить их в полной мере, чтобы самостоятельно оценить результат.

Время в руинах измеряется *ходами*, или десятиминутными интервалами. Большинство действий, которые будут предпринимать герои, занимают ход, с учётом распаковки и упаковки экипировки, необходимости внимательно прислушиваться при работе, и желания сделать всё тихо и аккуратно.

В закрытых пространствах существует *три режима передвижения*. В *осторожном* режиме персонажи перемещаются на **45 метров за ход**, измеряя расстояния, рисуя карту, аккуратно проверяя примечательные элементы окружения, и делая всё это максимально тихо и незаметно. В *быстром* режиме персонажи перемещаются в три раза быстрее, на **120 метров за ход**, просто сверяясь с картой, если они проходят по местам, которые уже посетили, и не пытаются осмотреть области, через которые проходят; они стараются соблюдать тишину, но не так сильно, как в осторожном режиме. *Бегущие* герои летят со всех ног, и могут передвигаться на **18 метров за раунд**. При этом они не могут сверяться с картой, как и игроки, которые должны просто сообщать ведущему, какие выбирают повороты и в какие встречающиеся коридоры забегают. Если в процессе бега им требуется остановиться, чтобы открыть дверь или преодолеть препятствие, они должны остановиться до конца хода, а после бега им потребуется отдых в течение одного хода.

Указанные скорости передвижения приведены для не нагруженных персонажей. В случае если кто-то из группы нагружен, скорость всей группы уменьшается согласно таблице.

Режим	Не перегруженный	Легко перегруженный	Тяжело перегруженный
Осторожный	45 м/ход	30 м/ход	15 м/ход
Быстрый	120 м/ход	90 м/ход	45 м/ход
Бег	18 м/раунд	12 м/раунд	6 м/раунд
В бою	9 м/раунд	6 м/раунд	3 м/раунд

В некоторых обитаемых руинах может присутствовать освещение, другие же беспросветно темны, полностью или частично. Различные источники света приведены в таблице полевой экипировки на странице 88 вместе со своими характеристиками. Импровизированные лучины и кусочки дерева освещают лишь круг диаметром один метр, горят один ход и вынуждают персонажей снижать скорость передвижения вдвое. У персонажей, несущих с собой источники света, нет шансов застать врасплох противников, скрывающихся в темноте.

Каждые два хода в руинах производится бросок на *случайную встречу*. Ведущий бросает 2к8, и при результате меньше 7 происходит встреча с обитателями руин. Встреча начинается на дистанции 2к4 x 3 метра или на границе зоны видимости, если та больше выпавшего значения; направление определяется броском кости с равной вероятностью для всех возможных вариантов. Если персонажи слышат приближающихся чужаков, они могут попытаться спрятаться, если для этого имеется подходящее место. Ведущий может решить опустить бросок на случайную встречу в некоторых ситуациях, например, если персонажи находятся в каких-то заброшенных и не посещаемых частях руин. С другой стороны, он может увеличить шанс встречи до 9 или более, если персонажи активно привлекают к себе внимание или бегут.

Руины зачастую полны *ловушек* и хорошо спрятанных *секретов*. Если группа движется в осторожном режиме, для каждой встреченной ловушки, потайной двери или другой спрятанной детали, которую возможно обнаружить обычными средствами, ведущий втайне от игроков совершает *проверку мудрости* для самого наблюдательного персонажа группы, не занимающегося рисованием карты. Сложность проверки по умолчанию равна 13, если группа просто движется вперёд, осматриваясь на ходу, или 11, если персонаж обыскивает определённое место, тратя на это целый ход; в зависимости от того, насколько хорошо спрятан искомая деталь подземелья, сложность может быть и выше. В случае успеха скрытый элемент обнаруживается, в случае провала – остаётся незамеченным. Обратите внимание, что обнаружение ловушки не означает её автоматического обезвреживания, а обнаружение потайной двери не обязательно даёт информацию о том, как её открыть. Передвигающиеся в быстром режиме и бегущие группы не имеют шансов заметить скрытые детали.

Рисование карты обычно производится одним из игроков на расчерченном в клетку листе бумаги – при этом один из персонажей также должен заниматься рисованием карты, для чего ему необходимы соответствующие принадлежности. Как правило, одна клетка равна трём метрам, хотя в зависимости от масштаба руин возможны и иные варианты. Когда группа входит в новую комнату или коридор, ведущий описывает обстановку и выдаёт примерные размеры помещения, если персонажи передвигаются в осторожном режиме. Если у рисующего карту игрока возникают вопросы, он уточняет их у ведущего, сам же ведущий по собственной инициативе не поправляет возникшие неточности.

Точечные подземелья

Некоторые ведущие предпочитают не уделять серьёзного внимания подробной планировке руин и точным изгибам их коридоров, концентрируя всё существенное для игры содержимое в отдельных комнатах. В этом случае проходы между комнатами игнорируются, поскольку не содержат ничего интересного. Переход из одной комнаты в другую занимает 1 ход для не перегруженной группы; попеременно 1 и 2 хода для легко перегруженной партии (то есть, переход из первой во вторую комнату займёт 1 ход, в следующую – 2 хода, потом снова 1 и так далее), и не менее 2 ходов для тяжело перегруженной.

ПРОЛАМЫВАНИЕ ДВЕРЕЙ И СТЕН

Зная привычки авантюристов, можно смело предположить, что рано или поздно они захотят пробиться сквозь преграду грубой силой собственного оружия или взрывчатки. В приведённой ниже таблице содержатся броня и хит-пойнты, которые нужно преодолеть, чтобы снести дверь или пробить в стене отверстие размером с человека. Значение брони преграды вычитается из нанесённого урона, кроме тяжёлого вооружения.

Материал	Броня	ХП/метр
Дерево	2	30
Утиль	4	30
Развалины	2	60
Камень	4	60
Стена времён Старой Земли	6	45
Укреплённая стена	15	60
Стена военного бункера	-	#
Двери	Броня	ХП
Деревянная дверь	2	7
Укреплённая дверь	4	7
Бронированная дверь Директората	15	7

Военные укрепления Старой Земли невозможно повредить ничем, кроме специализированной древней взрывчатки

ИССЛЕДОВАНИЕ ОТКРЫТОЙ МЕСТНОСТИ

Большинство здоровых авантюристов может двигаться по своему маршруту десять часов в день, тратя остальное на подготовку лагеря, добычу припасов и отдых. В путешествиях на открытых пространствах, персонажи могут двигаться со скоростью 6 километров в час, если они не нагружены, 4, если легко нагружены, и 3 километра в час, если они тяжело нагружены; общая скорость при этом определяется по самому медленному члену группы. Эта скорость меняется в зависимости от типа местности в соответствии с приведённой ниже таблицей.

Тип местности	Не нагружен, км/ч	Легко нагружен, км/ч	Тяжело нагружен, км/ч	Модификатор
Равнина/пустыня	6	4	3	100%
Редкий лес/холмы	4	3	2	-25%
Густой лес/джунгли/болота	3	2	1	-50%
Горы	1	0.5	0.3	-85%
Хорошая дорога	8	6	4	+35%
Необходимо пересечь реку	3	2	1	-50%
Вниз по реке на лодке	8	8	8	+35%
Вверх по реке на лодке	3	3	3	-50%

При желании группа *может двигаться быстрее*, не останавливаясь для отдыха и перекусывая на ходу. На десять часов их базовая скорость передвижения удваивается, но в конце перехода все члены группы должны пройти спарсбросок стойкости со штрафом в виде количества дней, в течение которых совершались подобные марш-броски. Провал означает, что персонаж слишком измождён путешествием, не может идти дальше и должен потратить целый день на отдых.

Также группа может двигаться в осторожном режиме, внимательно обыскивая окрестности. При этом скорость их передвижения падает в два

раза, однако вероятность обнаружить какие-то объекты неподалёку от них существенно возрастает.

Некоторые поселения смогли приручить местную дикую живность или сохранить популяцию ездовых животных Старой Земли. Эти животные могут развивать большую скорость на короткое время, однако длительные переходы в таком темпе неизбежно обернутся для них смертью. Учитывая ценность подобных животных в постапокалиптическом мире, в дальних путешествиях люди используют их способность переносить дополнительный вес, а не выдающуюся скорость. Если иное не указано, ездовые животные передвигаются с той же скоростью, что и люди.

При путешествиях в дикой местности, кроме самых пустынных и безжизненных регионов, группа каждый день имеет шанс неожиданно встретиться с кем-то из местных обитателей. В полночь каждого дня ведущий делает *проверку на случайную встречу* броском 2к8: если результат *меньше 6*, персонажи игроков в этот день привлекут чьё-то внимание; если результат равен *4 или 3*, случайных встреч будет две, а если на броске *выпадет 2* – партия столкнётся с неожиданностью три раза. Для каждого случайного столкновения ведущий определяет *время встречи* броском к4 и к12: результат 1-2 на к4 означает, что встреча состоится в первой половине дня, 3-4 – во второй, а к12 определяет конкретный час.

Дистанция, на которой начинается столкновение, начинается на пределе видимости и зависит от типа окружающей местности: на равнине заметить приближающиеся фигуры можно с куда большего расстояния, нежели в густом лесу. Если ведущий сомневается, он может определить дистанцию в метрах броском 4к6х10.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗАБРОШЕННЫХ ГОРОДОВ

Исследование городских развалин, обильно усеивающих Новую Землю, организовано в “Багровой пыли” в абстрактной манере. Каждый город разделён на кварталы – примерно прямоугольные участки, заполненные улицами и строениями, при этом подробная карта каждого квартала, как правило, не рисуется и не имеет практического значения.

Чтобы исследовать квартал достаточно подробно, персонажам необходимо потратить час. В противном случае они заметят только наиболее выделяющиеся детали и не смогут обнаружить все достойные их внимания места или противников, которые не хотят быть найденными.

Осторожное перемещение из одного квартала в другой занимает тридцать минут, если персонажи не нагружены, час, если они легко нагружены, и полтора часа, если тяжело. Герои могут *двигаться быстрее*, пренебрегая осмотрительностью – в этом случае необходимое для перемещения время уменьшается в три раза, однако вероятность случайных встреч существенно увеличивается. Персонажи могут перемещаться в любой соседний квартал, по вертикали, горизонтали или диагонали, если путь в него не преграждает некое непреодолимое препятствие.

Время, необходимое для встреч с обитателями или преодоления каких-либо препятствий внутри квартала определяется ведущим, и составляет, как правило, не менее десяти минут.

Проверки на *случайную встречу* в городе производятся каждые 30 минут. Ведущий бросает 2к8: встреча с местными обитателями происходит на результате *меньше 6*, если персонажи движутся осторожно, и на результате *меньше 8*, если за прошедшее с последней проверки время они хоть раз перемещались быстро. Встреча начинается на дистанции 2к4 x 10 метров или на границе зоны видимости, если та больше выпавшего значения.

ВНЕЗАПНОСТЬ ПРИ СТОЛКНОВЕНИЯХ

В процессе исследований зачастую одна группа неожиданно натывается на другую и существует шанс, что кто-то из них будет застигнут врасплох.

Для персонажей, *перемещающихся осторожно*, такая опасность отсутствует, если только противник не выпрыгнет на них из засады или не имеет какого-то серьёзного преимущества в маскировке. Персонажи, *передвигающиеся быстро*, подвергаются опасности быть застигнутыми врасплох каждый раз, когда с кем-то встречаются. *Бегущих персонажей* застают врасплох автоматически все встречные.

Если необходимо определить, был ли кто-то застигнут врасплох, самый незаметный член спрятавшейся или обнаруженной группы и самый зоркий член обнаружившей группы должны пройти *встречную проверку соответственно ловкости и мудрости*. Если спрятавшаяся группа побеждает, обнаружившая группа оказывается застигнутой врасплох. Если такой шанс существует для обеих групп, они *обе проходят проверку мудрости* со сложностью 7 – проигравшие оказываются застигнутыми врасплох.

Застигнутая врасплох группа теряет раунд столкновения, позволяя противникам действовать без помех. После первого раунда производится бросок инициативы и столкновение продолжается как обычно.

ПОГОНИ

В ходе столкновения одна из сторон может попытаться бежать, а другая – помешать этому. В этой ситуации ведущему необходимо сравнить базовые скорости перемещения убегающих и догоняющих с учётом их нагрузки: если быстрее убегающие – они сбегут, если не будут каким-то образом задержаны, если же быстрее догоняющие – у убегающих не будет шанса оторваться от преследования без каких-то экстраординарных мер. В случае равенства скорости погоня разрешается *встречной проверкой телосложения*. Если побеждают убегающие, они успешно сбегают. Если побеждают догоняющие – они настигают своих жертв и получают свободный раунд действий; беглецы при этом не могут повторять свои попытки бегства, если обстоятельства столкновения не изменятся кардинальным образом.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Продвижение героя к следующему уровню измеряется в очках опыта. Как правило, персонажи получают одно очко опыта после каждой игровой встречи, при условии, что они, по крайней мере, пытались достигнуть какой-то цели, важной хотя бы для одного из членов группы. Даже поражение может многому научить, если, конечно, группа его переживёт. Если предприятие завершилось успехом, персонажи получают ещё по одному очку опыта.

Цели должны подходить силе и влиянию героев. Рейд в небольшую пещеру или избавление захолустной деревни от бандитов может быть достаточным подвигом для персонажей-новичков, но для закалённых авантюристов этого недостаточно. Как только персонаж набирает достаточное количество очков, он немедленно получает все преимущества нового уровня.

Количество опыта, требуемое для достижения уровней приведено в таблице ниже. При желании ведущий может скорректировать значения в ней в ту или иную сторону, в зависимости от собственных предпочтений.

Уровень	Опыт	Уровень	Опыт
1	0	7	39
2	3	8	54
3	6	9	72
4	12	10	93
5	18	11+	+24
6	27		

- Персонаж получает *дополнительные хит-пойнты*. Для этого он бросает количество хит-дайсов своего класса, равное новому уровню: кб+2 для убийцы, кб для жестянщика и посредника, и кб-1 для псионика. К каждой брошенной кости он прибавляет свой модификатор телосложения, при этом даже при отрицательном модификаторе результат не может быть меньше 1. Если полученная сумма больше текущего максимума хит-пойнтов героя, она становится его новым максимумом. В противном случае максимальные хит-пойнты увеличиваются на 1.

Например, достигший третьего уровня убийца с максимумом хит-пойнтов, равным 10, и модификатором телосложения +1, для определения нового максимума бросает 3кб+3+3. Если полученный результат будет больше 10, он станет новым максимальным значением хит-пойнтов. В противном случае текущий максимум увеличится на 1 и станет равным 11.

- На каждом нечётном уровне персонаж уменьшает значение всех своих спасбросков на единицу.

- Убийца, посредник и псионик получают один дополнительный пункт черты, жестянщик – два. Их можно потратить на увеличение имеющейся черты вплоть до максимума в 4 пункта, либо для приобретения новой черты, отражающей пережитые героем приключения. Этот выбор должен быть согласован с ведущим, который решает, играла ли выбранная черта достаточную роль в подвигах героя, чтобы её можно было взять или увеличить.

Одну и ту же черту нельзя увеличивать больше, чем на один пункт каждые два уровня.

- Также на каждом нечётном уровне персонаж может потратить пункт черты на увеличение одной из своих характеристик, возможно, изменив её модификатор. Характеристику невозможно увеличить выше значения 18 без учёта штрафов от шрамов, которые применяются к новому улучшенному значению.

- Псионик также может потратить пункт черты на освоение новых псионических навыков, как описано на странице 135. На 4, 8, 12 и 16 уровнях псионик может потратить пункт черты на открытие новых дисциплин.

- Персонажи увеличивают свой бонус атаки. Убийца увеличивает свой бонус атаки на 1 каждый новый уровень, жестянщик – каждый нечётный уровень, посредник – каждый третий, а псионик – каждый четвёртый уровень.

- Псионик увеличивает на 1 количество очков усилия на каждом нечётном уровне.

- Псионик на 4 уровне получает доступ к старшим навыкам, а на 8 – к великим.

Легендарные герои

Приведённые выше правила распространяются до десятого уровня персонажей. Когда персонаж получает новый уровень после десятого, он приобретает все преимущества как обычно, за исключением следующего:

- Персонаж больше не бросает хит-дайсы для определения нового максимума хит-пойнтов. Вместо этого, его максимум увеличивается на 4 для убийц и на 2 для жестянщиков, посредников и псиоников. Модификатор телосложения к этому значению не применяется.

- Минимальное значение спасброска персонажа не может быть ниже 5.
- Бонус атаки персонажей перестаёт расти.
- Убийца получает дополнительную атаку за раунд на каждом нечётном уровне.

- Ограничение максимального количества пунктов для черт увеличивается до десяти.

ПОТЕРЯ УРОВНЯ

Жизнь авантюриста полна опасностей, и персонажи могут не только получать уровни, но и терять их, например, вследствие воздействия технологий Старой Земли или псионических атак. При потере персонажем уровня используйте следующие правила:

- Персонаж получает новое максимальное количество хит-пойнтов в соответствии со своим новым уровнем. Игрок бросает количество хит-дайсов, равное количеству потерянных уровней, добавляя к каждому модификатор телосложения, и вычитает полученный результат из старого максимума. Полученное значение не может быть меньше 1.

- Значение спасбросков увеличивается в соответствии с количеством потерянных уровней.

- Персонаж теряет количество пунктов черт, равное количеству потерянных уровней. Потерянные пункты случайным образом распределяются по имеющимся у героя чертам и дисциплинам; псионики могут терять освоенные навыки. Значение приобретённых в путешествии черт может опускаться до нуля – в этом случае она исчезает; значение классовых черт не может опуститься ниже единицы.

- Бонус атаки персонажа устанавливается в соответствии с его новым уровнем.

- Максимальное количество очков усилия псионика устанавливается в соответствии с его новым уровнем.

- Если псионик теряет освоенную дисциплину, все навыки из неё считаются неосвоенными, пока он снова ей не овладеет.

- Если уровень персонажа опускается ниже первого, он немедленно умирает и не может быть воскрешён никакими средствами.

- Если впоследствии потерянные уровни восстанавливаются с помощью технологий Старой Земли, персонаж возвращается к состоянию, в котором находился до их потери.

ЭКИПИРОВКА

Лучшие друзья героя – крепкая броня и верное оружие. Большая часть обитателей пустошей обходится тем, что могут сделать они сами или их соседи, но возможность раздобыть в руинах добычу времён Старой Земли вечно приманивает авантюристов всех мастей. Зачастую такие группы экипированы лучше всех в регионе, однако всем им приходилось с чего-то начинать, и чаще всего это начало включает в себя лишь копье из металлолома и неуёмные амбиции.

ТЕХНИЧЕСКИЕ УРОВНИ

Экипировка и оборудование в “Багровой пыли” делится на шесть разных категорий, называемых техническими уровнями. Технические уровни позволяют легко обозначить технологическую сложность предмета, а также сложность его создания и починки. Большинство поселений способны производить предметы ТУо – ТУі из местных ресурсов, но более сложное оборудование требует найденных запчастей и хороших технических навыков.

Технический уровень 0 представляет собой очень простые предметы, созданные из легкодоступного сырья. Посуда, тканое полотно, деревянное и каменное оружие и другие поделки времён неолита попадают под это определение. Для того, чтобы выточить хороший кремневый нож или сделать хорошую глиняную чашу может понадобиться немалое мастерство, но используемые материалы настолько широко распространены, что практически каждое поселение может себе позволить создание таких предметов с минимальными усилиями.

Технический уровень 1 включает в себя предметы, для изготовления которых требуется обработка металла, несложная химия или выдающееся мастерство ручной работы. Под эту категорию попадает большинство предметов, созданных до и во время эпохи Возрождения, такие как арбалеты, повозки, корабли и прочее. Большинство поселений могут изготовить предметы такой сложности, но зачастую для них требуется железный лом, утиль Старой Земли или другие готовые элементы, используемые в качестве важных частей предмета. Лишь немногие поселения обладают необходимыми технологиями добычи руды, переплавки или химической очистки, необходимые для производства своего сырья.

Технический уровень 2 покрывает предметы до ранней индустриальной эпохи, включая порох, несложное огнестрельное оружие, паровые машины и транспортные средства. Опытные мастера, способные создавать предметы этого уровня, иногда встречаются в поселениях, но им для сборки нужного

устройства практически всегда требуется утиль Старой Земли. Прецизионная обработка, контроль химического состава и сложность очистки химикатов делают создание таких предметов без использования утиля крайне сложной задачей для любого поселения.

Технический уровень 3 включает в себя предметы вплоть до раннего двадцать первого века, включая несложные компьютеры, двигатели внутреннего сгорания, сложное огнестрельное оружие и электрические инструменты. Найти мастеров, способных собрать подобное оборудование из утиля, будет очень непросто за пределами самых больших и богатых поселений.

Технический уровень 4 покрывает стандартный гражданский технический уровень Старой Земли. Здесь можно найти энергетическое оружие, гравитационный транспорт, информационные импланты, роботы, голографические дисплеи и интерфейсы и сложные медицинские технологии. Создать подобные предметы без помощи большого количества инженерных данных и огромных запасов утиля Старой Земли способны лишь немногие гении. Найти кого-то, кто способен собрать такое оборудование, чаще всего является целым приключением.

Технический уровень 5 – это вершина технологий Старой Земли. Искусственный интеллект, нанотехнологии, биомедицинские стимуляторы, манипуляция метапространственной энергией, силовые поля, технологии бессмертия – это и ещё кучу всего можно найти на таком техническом уровне. Люди, постигшие тайны старого мира, чаще всего помалкивают о своих способностях, чтобы не стать жертвами похищения и не оказаться на “добровольной” работе у какого-нибудь вождя. Их знания зачастую спотыкаются о нехватку жизненно важных компонентов.

Большинство поселений неспособны создать ничего сложнее ТУ1. Изобилие технической добычи за два последних столетия подрезало сухожилия технологическому развитию человечества – всегда было проще ограбить какой-нибудь давно потерянный склад Директората, чем с трудом восстанавливать технологические процессы, необходимые для создания ружья из железной руды. Немногочисленные поселения, старающиеся восстановить потерянные технологии, всё время подвергаются опасности нападения со стороны своих не столь сознательных соседей с найденными маг-винтовками.

У такой беспечности есть своя цена. По мере разграбления и использования легкодоступных запасов Старой Земли, становится всё труднее находить инструменты и оружие, необходимые для выживания в новом опасном мире. Со временем разрозненные человеческие поселения останутся без реликвий своих предков. Им придётся противостоять пустошам лишь с заточенными палками в руках и смутными воспоминаниями о прародителях, способных создавать вещи из молнии и стали. Человечеству нужны герои, способные защитить его, пока будут восстановлены старые секреты, иначе оно исчезнет через несколько всё более отчаивающихся поколений.

Собственность в Новой Земле крайне ценна. Большинство обитателей поселения проводят всё своё время, обрабатывая посевы или добывая еду охотой – у них нет избытков, необходимых для поддержания сложной системы торговли и производства. Практически каждый предмет в повседневном использовании является либо добытой где-то реликвией Старой Земли, либо продуктом тяжёлого труда опытного мастера.

Магазины или торговые рынки существуют только в самых богатых и могущественных поселениях. В остальных местах покупка товаров требует изнурительного обхода местных жителей, чтобы найти опытных мастеров, после чего необходимо убедить их оставить на время охоту и земледелие и потратить время на изготовление того, что нужно покупателю. Во многих поселениях просто не будет тех, кто обладает необходимыми навыками для изготовления сложного оборудования, и никакое количество еды и других ценностей здесь не помогут.

Ежесезонно или ежегодно от поселения к поселению движутся торговые караваны, выменивая у местных небольшие ценности или найденный утиль. Такие караваны могут быть источниками экзотических товаров или реликвий Старой Земли, но за всё это они запрашивают в соответствии со своими рисками – а рискуют они невообразимо. Очень немногие торговцы умирают от старости, и пустоши усеяны костями купцов, павшими жертвой мутантов, налётчиков или облаков Багровой пыли. Купленные у караванов товары обычно минимум в два раза дороже, чем у местных продавцов.

Находясь среди незнакомцев или в незнакомом поселении, авантюристам следует держать свои пожитки на расстоянии вытянутой руки. Кражи широко распространены в пустошах, и любой оставленный без присмотра предмет очень быстро сменить владельца.

ОБМЕН И ТОРГОВЛЯ

Базовой единицей для обмена в этом опустошённом мире является порция чистой еды. Золото – бесполезные блестяшки, техника – непонятная роскошь, и даже оружие и инструменты – второстепенная забота. Главная цель большинства жителей Новой Земли – найти что-нибудь поесть. Торговцы практически всегда могут найти кого-то, кто готов обменять товары и услуги на чистую незаражённую пищу.

Один килограмм богатой питательными веществами еды, которого большинству людей хватает на один день, называется в народе *рационом*. Три таких рациона можно объединить в один предмет нагрузки. Даже заражённая

еда представляет для большинства людей какую-то ценность, позволяя им дольше растягивать свои запасы чистого пропитания. Рацион заражённой еды обычно обменивается лишь на четверть чистого рациона, и зовётся *перекусом*. Но больше всего ценится запечатанная еда Старой Земли. Она не только утоляет голод, но и исцеляет лёгкие раны и может очищать заражение. Такой древний рацион стоит в десять раз дороже обычного чистого, и обычно называется *подносом* из-за одноразовых подносов, с которыми они упаковываются.

- *1 древний рацион = 10 чистых рационов*
- *1 чистый рацион = 4 грязных рациона*

Ценность еды как средства обмена ограничена тем фактом, что большая часть свежих продуктов со временем портится, хотя древние рационы хранятся, пока не будет вскрыта упаковка. Для тех объёмов пищи, которые обычно переносят авантюристы, следить за её свежестью не стоит. Однако вряд ли удастся продать кому-то больше еды, чем те смогут съесть, пока продукты испортятся, если покупатели не уверены в своей способности перепродать излишки. К счастью, большинство правильно подготовленных продуктов способны храниться месяцами, прежде чем пасть жертвой плесени, гнили и вредителей.

Более богатые и развитые сообщества могут использовать для обмена не столь скоропортящиеся предметы. Города-государства, достаточно богатые чтобы позволять себе роскошь, выпускают собственные монеты или используют кредитные чипы Старой Земли. Такие чипы сильно различаются по номиналу, месту выпуска и внешнему виду, и большинство городов принимает только чипы из окружающих областей. При учёте монет или кредитных чипов, игрокам следует записывать, кем они были выпущены. Каждая единица подобной валюты, как правило, стоит четверть килограмма свежей еды, если человек может себе это позволить. Обычно весом монет можно пренебречь, однако в случае действительно больших объёмов можно считать, что каждые 500 монет весят один предмет нагрузки.

Местные цены

В экономике, основанной на натуральном обмене, ценность любого товара будет зависеть того, насколько он нужен покупателю, и от того, насколько покупатель уверен, что сможет передать товар кому-то, кому тот будет нужнее. Небольшой фокус на этом может добавить правдоподобия игре, однако большинство групп не захочет торговаться за каждый кремнёвый нож и свежую батарейку. Поэтому приведённые в этой главе таблицы содержат базовые цены товаров и услуг в рационах.

Если ведущий собирается придерживаться этих базовых цен, игрокам стоит записывать в листах персонажей стоимость своей экипировки – это сэкономит время, когда они захотят обменять её на что-то новое. Зачастую им придётся предлагать в обмен что-то с большей стоимостью чем то, что они хотят приобрести просто потому, что ничего “равного” по цене у них нет. Большинство продавцов не будут предлагать никакой компенсации. В общем случае ведущий вполне может просто оценить обмен на глаз: “Боевая винтовка в обмен на подюжины мед-стимов? Он согласен, если ты добавишь двадцать патронов”.

В своих решениях ведущему стоит уделять внимание желаниям своей игровой группы. Некоторым группам хочется более надёжного и постоянного масштаба цен, в котором они всегда могут предсказать, сколько получают за тот или иной товар. Другим группам нравится капризная и непредсказуемая экономика, в которой можно перевозить товары из одной области в другую через опасные пространства пустошей. Ведущий сам решает, в какой части экономического спектра должна располагаться его игра.

Определение цены

Если ведущему нужно быстро решить, сколько может стоить та или иная вещь, не указанная в этой главе, он может воспользоваться следующей рекомендацией. Для начала следует определить, является ли данная вещь дешёвой, обычной, ценной или экзотической для данной местности. Далее цена вещи определяется броском костей: для дешёвой вещи - 1к10 радионов, для обычной вещи 2к20 радионов, для дорогой – 2к10*10 радионов, для экзотической – 2к10*100 радионов.

ЗАПАСНЫЕ ЧАСТИ

Останки Старой Земли имеют множество форм. Вместо того, чтобы отслеживать каждый винтик и полипластовую плиту, запчасти измеряются в *единицах утиля*. До четырёх единиц утиля можно собирать в упаковки весом в один предмет. Запчасти делятся на соответствующие технические уровни – утиль ТУ1 или утиль ТУ3 и т.д.

Утиль большего ТУ нельзя заменить утилем меньшего ТУ – даже у самого гениального жестянщика не выйдет починить магнитное ружьё кучей кремнёвых наконечников. В обратную же сторону замена вполне возможна: если персонаж хочет починить свой нож дорогим утилем ТУ5, он может это сделать, однако никаких особых преимуществ оружию это не даст.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ЭКИПИРОВКИ

Состояние экипировки определяется семью всё более ухудшающимися состояниями. Чистое, хорошо настроенное, идеально функционирующее оборудование находится в *идеальном состоянии*, которое может ухудшаться от неподобающего обращения.

Когда персонаж выбрасывает натуральные 1 или 2 на броске атаки, состояние его оружия ухудшается на одну ступень. Когда противник при атаке выбрасывает натуральные 19 или 20, состояние доспеха персонажа ухудшается на одну ступень. Если персонаж выбрасывает на проверке характеристики 2 или 3, состояние всего используемого при этом оборудования ухудшается на одну ступень. Такой износ может произойти только *один раз за бой* или случай применения оборудования, но намеренное повреждение экипировки может вывести её из строя гораздо быстрее.

Состояние оборудования	
Идеальное	Нет штрафов
Потёртое	Нет штрафов
Лёгкие повреждения	-1 к атаке и урону, -1 к проверкам характеристик с его использованием
Средние повреждения	-2 к атаке и урону, -1 к проверкам характеристик с его использованием, вероятность отказа 2 из 10
Тяжёлые повреждения	-3 к атаке и урону, -2 к проверкам характеристик с его использованием, вероятность отказа 2 из 6
Сломано	Устройство невозможно использовать
Разрушено	Устройство невозможно восстановить, годится только на утиль

Оружие и оборудование, которые слишком сильно повреждены, начинают давать штрафы к броскам атаки, урона или проверкам характеристик. Доспехи, как правило, сохраняют свою эффективность, пока не станут *сломанными*, после чего становятся бесполезны для владельца и не приносят никакой пользы. Устройства сложнее простого оружия ближнего боя откажутся работать в 2 случаях из 10, если они *средне повреждены*, и в 2 случаях из 6, если они *тяжело повреждены*. В случае такого отказа потраченное на оборудование действие теряется, вызывая необходимость в новой попытке на следующий раунд.

ПОЧИНКА ПРЕДМЕТОВ

Для починки оборудования персонажам требуется набор инструментов и нужное количество утиля соответствующего технического уровня. Ремонт предметов ТУ0 и ТУ1 доступен всем и требует инструментов ТУ1. Экипировку от ТУ2 и выше может ремонтировать только жестянщик, при этом уровень его черты “Золотые руки” определяет максимальный технический уровень, который он может чинить. При наличии у жестянщика чертежа на ремонтируемый предмет, уровень чертежа добавляется к пунктам черты “Золотые руки”, в том числе и при проверке характеристики для ремонта.

Техник тратит одну единицу утиля и совершает проверку интеллекта со сложностью 7 плюс технический уровень восстанавливаемой экипировки. В случае успеха состояние оборудования улучшается на количество ступеней, равное половине разницы между сложностью проверки и полученным результатом, с округлением вниз; одна ступень восстанавливается в любом случае. Провал означает, что использованный утиль потрачен впустую, но техник может продолжать свои попытки. Попытка починки портативного оборудования обычно занимает час, в то время как ремонт транспортного средства или большего устройства потребует, как минимум, шести часов работы и шести единиц утиля.

Утиль 0 уровня обычно гораздо проще найти, чем более сложные запчасти, но любой авантюрист, который пытался подобрать подходящий кремьень для наконечника стрелы или дерево для лука, может подтвердить, что и они не всегда достаются бесплатно. При необходимости для поисков такого примитивного утиля можно использовать правила по поиску пропитания, заменяя рационы на единицы утиля.

СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Опытный мастер может создавать предметы из запасных частей. Обычно этого требуется как минимум набор инструментов и мастерская соответствующего технического уровня. Для создания мастерской ТУ0 редко нужно что-то большее, чем распаковать инструменты и очистить место на земле. С другой стороны, чтобы организовать производство древних стимов, скорее всего понадобится найти лабораторию времён Старой Земли. Окончательно решение о том, подходит ли мастерская для производства того или иного предмета, принимает ведущий.

После того, как мастерская готова, техник может собрать найденные ранее запасные части в нужное оборудование. Типичные затраты утиля на различные предметы приведены в таблице ниже.

Предметы	Утиль, единицы
20 патронов, батарейка типа А, один стим и т.п.	4
Ручное оборудование	8
Доспех	20
Тяжёлое вооружение	20
Транспорт и большие объекты	60+

Ведущий может потребовать, чтобы запчасти имели отношение к создаваемому продукту, чтобы кучи колотого кремня не превращались во фляжки с маслом, однако обычно подобные подробности излишни, и гораздо проще оставить за скобками природу используемого утиля.

Создавать предметы ТУо может любой персонаж, для создателя более сложного оборудования требуется жестянщик с чертой “Золотые руки”, количество пунктов в которой определяет максимальный технический уровень создаваемой экипировки.

Персонаж может попытаться создать предмет *без чертежа*, однако это потребует проверки интеллекта со сложностью 9 плюс ТУ создаваемой экипировки. Проверка производится после истечения требуемого на изготовление времени, и её провал означает, что попытка была неудачной, а половина использованного утиля безнадежно испорчена.

При наличии чертежа проверки характеристики не требуется, а его бонус прибавляется к пунктам черты “Золотые руки” для определения максимального ТУ создаваемой вещи. При наличии нескольких чертежей, к черте прибавляется только один из них, с наилучшим бонусом.

Для создания предмета обычно требуется один день за каждый технический уровень, но не меньше одного; в случае транспортных средств и прочего массивного оборудования это время может быть утроено. Патроны и стрелы можно изготавливаться партиями по двадцать штук. Медицинские средства без специального оборудования индустриального класса, как правило, можно создавать не больше, чем по одной дозе за раз. Общее время делится на количество техников, участвующих в проекте, при условии, что они обладают нужными навыками. Одними и теми же чертежами могут пользоваться все участвующие в проекте специалисты.

Приведённые здесь правила и время создания предметов предполагают, что мастер использует для сборки оборудования готовые запчасти, а не пытается создать материалы и компоненты с нуля. В большинстве случаев создание микрочипов, информационных интерфейсов, очищенных сплавов и прочих высокотехнологичных компонентов в постапокалиптических условиях Новой Земли попросту невозможно. Действующий древний завод может помочь, но найти такой, запустить и удержать - задача на грани невозможного.

КАЧЕСТВЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Предполагается, что приведённые в этой главе предметы – среднестатистические, не выделяющиеся ни в плохую, ни в хорошую сторону. Однако кроме обычного, в “Багровой пыли” есть ещё четыре категории качества предметов: *кустарное*, *хорошее*, *отличное* и *мастерское*. Качество боеприпасов и щитов, как правило, не может превышать обычное, медикаменты могут быть только обычного качества.

Кустарная экипировка значительно менее надёжна: её состояние не может быть выше, чем “лёгкие повреждения”. Кустарные доспехи дополнительно дают штраф -1 к классу брони, кустарные боеприпасы накладывают штраф -1 на броски атаки и урона.

Оружие *хорошего качества* даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, а доспехи – бонус +1 к КБ, а прочее оборудование даёт дополнительный +1 к проверкам характеристик, в которых используется. В случае предметов *отличного качества* эти бонусы увеличиваются до +2, а *мастерского* – до +3.

Базовая стоимость *кустарных* предметов, как правило, в два раза ниже, чем обычных. Предметы *хорошего качества* стоят в десять раз дороже своих стандартных аналогов, *отличное* – в 50 раз, и желающих их продать практически невозможно встретить. *Мастерская* экипировка в продаже не встречается ни за какую цену.

Процесс создания предметов, отличающихся по качеству от стандартных, также немного отличается.

Кустарная экипировка требует всего лишь половину обычного количества утиля и половину времени на его изготовление. Для создания экипировки *хорошего* качества требуется в два раза больше утиля и времени, при этом используемый утиль должен быть не ниже ТУ3, даже если создаваемый предмет имеет меньший технический уровень. *Отличное* качество требует в четыре раза больше времени и утиля не ниже ТУ4, а *мастерское* – в восемь раз больше, а утиль не может быть ниже ТУ5.

При наличии чертежа сборка кустарного предмета будет автоматически успешна по истечении требуемого времени; при отсутствии чертежа сборка происходит по обычным правилам. Для вещей с качеством выше обычного даже наличие чертежа не гарантирует успеха.

После завершения сборки персонаж проходит проверку интеллекта со сложностью, равной техническому уровню создаваемого предмета плюс 11 для *хорошей* экипировки, 13 для *отличной* и 15 для *мастерской*. При наличии подходящих чертежей наибольший бонус от них добавляется к результату броска. В случае провала предмет не создаётся, и половина потраченного утиля теряется; если же попытка создания осуществлялась без чертежа, теряется весь утиль, а на натуральном результате броска 2-3 в процессе сборки происходит несчастный случай, и лаборатория оказывается разрушена.

УТИЛИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТОВ

Иногда из устройства можно извлечь нужные запасные части. Персонаж с подходящей чертой может попытаться добыть из предмета утиль, пройдя проверку интеллекта со сложностью 9 плюс технический уровень устройства, после чего предмет разрушается. В случае успеха персонаж получает утиль, в случае провала ничего полезного в разобранной вещи найти не удаётся. Из *портативных предметов* можно добыть одну единицу утиля соответствующего ТУ, из предметов *размером с человека* – две, а разборка объекта *размером с автомобиль* принесёт четыре. Утилизация длится полчаса на каждую полученную единицу утиля.

Утилизация зданий и древних архитектурных развалин не приносит пользы, даже если дело касается низкотехнологичных частей. Большинство строений Старой Земли были созданы с использованием литых поликомпозигов, которые от времени и Багровой Пыли стали слишком хрупкими. В таких условиях сложно найти даже кусок конструкции, достаточно прочный и острый, чтобы служить клинком ножа, а обработка этих материалов зачастую невозможна. Охотники за утилем вынуждены разбирать на части устройства, предназначенные для конкретных целей, а не перерабатывать случайный мусор.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ЗАГАДОЧНЫХ РЕЛИКВИЙ

Большинство оборудования Старой Земли не нужно как-то особо идентифицировать, чтобы им пользоваться. Вокруг имеется множество сломанных образцов и рассказов, и только самые отсталые и невежественные люди не улавливают назначение оружия, доспехов и другого оборудования.

Однако время от времени персонажи могут находить какие-то предметы, назначение которых неочевидно. Большинство таких вещей изначально должны были связываться со своим владельцем по нейроинтерфейсу, таким образом предоставляя все необходимые инструкции и подсказки. Физические органы управления в таких устройствах предусматривались как резервная мера на случай неисправностей нейроинтерфейса. В постапокалиптическом мире Новой Земли такие гладкие предметы с немаркированными углублёнными в корпус кнопками могут поставить в тупик даже людей с широким кругозором. Подобные “загадочные” устройства функционируют как обычные предметы, но не дают никаких подсказок о том, что случится, если нажать на ту или иную кнопки или повернуть ручку регулятора. Оружие, в основном, имеет достаточно узнаваемую форму, однако в некоторых случаях может быть даже неясно, из какого конца вырвется смертельный поток радиации.

Если персонаж не желает определять назначение устройства экспериментально, он может пройти проверку интеллекта со сложностью 13. В случае успеха он понимает общее назначение предмета и способ его применения. Провал означает, что герой неправильно обошёлся с устройством и состояние предмета ухудшается на одну ступень. При натуральном результате броска 2 или 3 устройство неожиданно активируется, автоматически попадая по персонажу, если это оружие, используя на нём одну дозу медицинского препарата или иным способом действуя на незадачливого исследователя.

Персонажи, оснащённые нейроинтерфейсом, автоматически идентифицируют подобные загадочные устройства, если те не были настроены на взаимодействие с конкретным человеком или группой людей. В таком случае даже персонаж с нейроинтерфейсом будет вынужден экспериментировать, чтобы раскрыть тайну экипировки.

ДОСПЕХИ

Любой обитатель Новой Земли, выходящий за ворота своего поселения, стремится обзавестись какой-нибудь защитной экипировкой. У большинства нет ничего, кроме выделанных шкур убитых ими существ, но некоторым везучим или опытным авантюристам удаётся разжиться защитой получше. Толстые шкуры мутантов и собранные из подручного лома кирасы могут хоть как-то защитить даже от пуль и лазерных лучей.

Тяжелобронированные персонажи практически неуязвимы для безоружных атак. При наличии КБ 16 и выше героя невозможно ранить голыми руками, если речь не идёт о каком-то природном оружии диких зверей или мутантов. Примитивные доспехи, как правило, очень тяжелы. Персонажи с мутациями, добавляющими дополнительные конечности или серьёзно изменяющими тело, не могут пользоваться обычными доспехами без переделки под их анатомию. Такие изменения можно внести при создании доспеха, либо доработать готовую броню при наличии достаточно опытного жестянщика. Доработка занимает один день и требует трёх единиц утиля соответствующего технического доспеху уровня.

Некоторым силовым доспехам для функционирования требуются батареи. Такая броня немедленно перекачивает заряд вставленной батареи и остаётся заряженной всё указанное время – её нельзя “выключить” между схватками, чтобы сохранить энергию.

Доспех	КБ	Вес	Цена	ТУ
Обычная одежда/без доспеха	10	0	5	0
Щит	12/+1	1	5	1
Доспех из шкур	13	1	10	0
Одежда Старой Земли	12	0	40	4
Лёгкий доспех из утиля	14	2	40	1
Броня Порядка	15	1	80	3
Исследовательский костюм	15	0	250	4
Латы из утиля	16	3	100	2
Партизанская броня	16	1	500	4
Защитное поле	18	0	1500	5
Силовая броня	19	2 (4)	1000	4
Штурмовой доспех	20	1 (8)	5000	5

Без доспеха: это могут быть полуголые дикари или жители поселения, облачённые в свою повседневную одежду. Хотя домотканая материя и мягкая кожа нормальной одежды относительно дешёвы, они не дают какой-то реальной защиты от вражеского оружия.

Щиты: большинство из них создано после Волны, за исключением немногих древних полицейских щитов Старой Земли. Большая часть сделана из прозрачных композитов подходящей формы, а самые примитивные представляют собой листы металла или скреплённые деревянные доски. Щит даёт владельцу класс брони 12, а вместе с каким-то другим доспехом – улучшает его КБ на 1. Персонаж может пользоваться только одним щитом одновременно, не смотря на количество его рук.

Доспех из шкур: шкуры и чешуя мутантов Новой Земли зачастую гораздо прочнее, чем мягкая кожа более милосердной эпохи. У многих поселений не хватает навыков и ресурсов, чтобы создавать доспехи лучше этого, но некоторые экземпляры такой брони могут быть очень искусно отделаны.

Одежда Старой Земли: ткань, из которой сшита эта цветастая одежда, никогда не выцветает, не гниёт и не пачкается, а её прочность делает её популярным выбором тех охотников за древностями, которым посчастливится найти полный костюм. Хотя она в изобилии встречалась до Волны, износ, воздействие нанитов и зубов мутировавших вредителей превратили большую часть этой одежды в лохмотья. Целая одежда Старой Земли встречается нечасто и высоко ценится.

Лёгкий доспех из утиля: крепкие древние волокна и ткани, обёрнутые вокруг кредитных чипов Старой Земли или каких-то других прочных кусков пластика, обычно с чем-то, поддетым снизу, или с мягкой набивкой для смягчения ударов. Некоторые доспехи напоминают укреплённую одежду, другие же больше похожи на настоящую броню. Работать с древними материалами непросто, и для изготовления такого доспеха требуется опыт, хорошие инструменты и терпение.

Броня Порядка: зеркальные шлемы и облегающие чёрные доспехи Комитета Порядка должны были внушать холодный страх мятежникам Старой Земли. Большинство сотрудников безопасности погибло вскоре после Войны – или от рук паникующих жителей, или уничтоженные машинами Безумцев, или пытаясь сдержать множество местных бедствий, в изобилии происходящих после катастрофы. Однако время от времени авантюристам удаётся найти блестящий чёрный костюм, сохранившийся в приличном состоянии.

Латы из утиля: эти доспехи из сочленённых пластин и переплетённых нитей кропотливо собраны из фрагментов керамических экранов и укреплённых композитов Старой Земли. Работа с такими материалами с помощью инструментов, которые доступны большинству мастеров, трудна и утомительна, а найти подходящие закруглённые пластины и прочие компоненты крайне сложно. Эта броня – лучшее, что может произвести большинство поселений, при этом вес и невозможность точной подгонки доспехов отягощают их владельца. При ношении этих лат владелец получает штраф -1 на все проверки характеристик, связанные с движением.

Исследовательский костюм: ограничения на перемещение и рост населения позволили сохранить значительную часть Старой Земли в относительно нетронutom виде. Многие граждане Директората любили проводить время в таких естественных заповедниках, и одежда для подобного времяпрепровождения была довольно распространена в те времена. Большинство таких костюмов похожи на удобную гражданскую одежду и зачастую их ткань выглядит как кожа, грубое полотно или шерсть в стиле “надёжной старины”.

Исследовательские костюмы очень крепкие и неплохо защищают от ударов. Они помогают владельцу оставаться сухим и чистым в любых обычных земных погодных условиях. Небольшие пронизанные нанитами подушечки можно прикладывать к еде и воде – если подушечки становятся красными, значит продукты отравлены, заражены или каким-то ещё образом опасны; это даёт бонус +1 при добыче пропитания в дикой местности. Наниты в перчатках и ботинках могут прикрепляться к гладким поверхностям, давая владельцу бонус +2 к проверкам характеристик при карабкании, а встроенный генератор искр позволяет не заботиться об огнive. После отказа глобальных систем позиционирования многие навигационные системы костюма стали бесполезны, но внутренний локатор можно настроить на выбранное место, и он будет указывать курс и расстояние до этой точки.

Исследовательский костюм питается от энергии движения и тепла тела владельца. Его нужно носить как минимум час, чтобы стали доступны дополнительные функции, но после этого он будет работать, пока его не снимут.

Партизанская броня: большинство бунтовщиков и смутьянов времён Директората не имели доступа к продвинутым военным технологиям Старой Земли. Однако у них было множество не столь высокотехнологичных формирующих устройств. В сочетании с высокопрочными композитами и продвинутыми гражданскими метатканями эти мятежники производили значительные объёмы лёгких и прочных доспехов для своих военизированных подразделений. Такая боевая броня создавалась для условий, в которых электричество, ремонт и техподдержку получить было непросто. Большинство образцов обладает похожими свойствами поскольку чертежи для них были широко распространены в даркнете.

Кроме основной защиты доспехов, фотомимикрирующие материалы на её поверхности позволяют владельцу сливаться с окружением, давая бонус +1 к проверкам скрытности. Броня содержит пассивные термо- и влагорегуляторы, позволяя владельцу комфортно себя чувствовать в любом земном климате; в ней даже можно вполне комфортно спать. Для функционирования доспеха не требуются какие-либо источники энергии.

Защитное поле: один из наиболее продвинутых продуктов Директората, система силовых полей, предназначенная для защиты высокопоставленных чиновников и офицеров. Излучатели имеют форму браслетов для рук и ног, проецирующих невидимое и неосознаваемое термокинетическое рассеивающее поле. Оно автоматически определяет и блокирует приближающиеся опасные предметы и энергию, вспыхивая при активации бледно-голубым светом. Кинетические демпферы также нейтрализуют урон от падений, который может быть нанесён владельцу. Для функционирования защитного поля необходима одна батарейка типа А на каждые 24 часа.

Силовая броня: эти продвинутые доспехи из керамики, композитов и высокотехнологичных сплавов нечасто встречались на Старой Земле, поскольку в большинстве случаев проблемы с безопасностью устранялись обычными средствами. Нечто большее требовалось, когда нужно было разобраться с хорошо вооружёнными ячейками мятежников или запрещёнными технологиями, и на сохранившихся экземплярах силовой брони зачастую можно увидеть отметины от оружия мятежников или смертоносных энергий запрещённой науки.

Силовая броня может полностью изолировать владельца от внешней среды на неопределённый срок, снабжая его кислородом и защищая от внешних вредных факторов. Владелец получает бонус +4 к спасброскам против радиации и неуязвим практически к любым газам, кроме самых агрессивных боевых. Также он может дополнительно нести 2 подготовленных и 4 уложенных предмета без дополнительной нагрузки благодаря усиленным сочленениям доспеха. Одной батарейки типа Б хватает на 24 часа функционирования. Эту

броню можно использовать даже без источника питания, но в этом случае защита от внешней среды и повышенная грузоподъёмность не действуют, а сам доспех весит четыре предмета нагрузки. Такой же вес броня имеет и при её переноске.

Штурмовой доспех: большинство уцелевших штурмовых доспехов Старой Земли не предполагалось применять по прямому назначению. Они использовались церемониальной охраной высших чиновников Директората, для демонстрации военной мощи норовистым гражданам и запугивания смутьянов. Руководство Старой Земли направляло большую часть этих доспехов за пределы планеты, для поддержки операций флота Директората против укреплений чужеродных цивилизаций и мятежных планетарных правительств.

Штурмовой доспех собран из замысловатых перекрывающихся композитных пластин, укреплённых нанитами, и созданных с помощью псионики сплавов. Для того, чтобы ранить владельца, нужна скорее удача, чем огневая мощь, поскольку владелец доспеха вычитает 6 очков урона из любого броска на повреждения, нанесённые любым оружием кроме тяжёлого. Изоляция от внешней среды доспеха может поддерживаться без ограничений, что позволяет игнорировать до 2 костей урона от окружения за раунд, без проблем проходя сквозь химические отходы и огонь. Радиация игнорируется, если спасброски от неё требуется проходить реже одного раза в минуту. Встроенный моноклинок позволяет владельцу чувствовать себя уверенно и в ближнем бою. Владелец может переносить количество подготовленных предметов, равное полному значению своей силы, и количество уложенных предметов, равное удвоенному значению своей силы.

При этом доспех потребляет одну батарейку типа Б каждые восемь часов функционирования. Без источника питания доспех использовать нельзя, при переноске он весит 8 предметов нагрузки.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Практически у каждого обитателя Новой Земли есть под рукой какое-то оружие ближнего боя, обычно нож, дубина или копьё. Такое оружие полагается на силу человеческой руки, хотя некоторым может помочь и ловкость владельца. У каждого оружия есть своя характеристика, модификаторы которой добавляются к броскам атаки и урона при использовании этого орудия убийства. Если приведены две характеристики – использовать можно любую. Если для оружия приведена дистанция, его можно метать на указанное расстояние без штрафов для первого значения и со штрафом -2 для второго.

Оружие	Урон	Дист., м	Цена	Хар-ка	Вес	ТУ
Безоружный удар	к2	-	-	Сил/Лов	-	-
Нож или дубина	к4	6/9	1	Сил/Лов	1	0
Копьё	к6	9/21	2	Сил	1	0
Меч	к8	-	10	Сил	1	1
Двуручное оружие	2к6	-	15	Сил	2	1
Шоковая дубинка	к8	-	50	Сил	1	3
Моноклинок	к8+1	6/9	200	Сил/Лов	1	4
Двуручный моноклинок	2к8+2	-	300	Сил	2	4
Протонный топор	3к10/ 2к8+2	-	600	Сил	2	5
Кинетические обмотки	к4+2	-	25	Сил/Лов	1	4

Нож: почти каждый житель Новой Земли владеет как минимум этим оружием, будь то отёсанный камень, кусок дерева с вставленным стеклом или заточенный металл. Эти же характеристики можно использовать для дубин и прочего лёгкого и простого оружия.

Копьё: универсальное оружие воинов и охотников Новой Земли. Простота изготовления и использования, а также универсальность обеспечивают копьё популярность большинства племён и жителей не очень развитых поселений. Большинство копий требует только одной руки, их можно метать. Длинные пики считаются двуручным оружием.

Меч: подавляющее большинство мечей Новой Земли больше напоминают мачете, чем элегантное оружие для фехтования, и значительная их часть предназначена как для прорубания сквозь растительность, так и для умерщвления врагов. Характеристики мечей можно использовать также для боевых топоров, булав и прочего боевого оружия.

Двуручное оружие: некоторые особо могучие воины сражаются с огромными стальным клинками или двуручными молотами из хлама и гнутой арматуры в руках. Независимо от деталей, двуручное оружие требует двух рук для использования и может быть смертельно опасно для любого, кто попадётся на пути.

Шоковая дубинка: эти короткие дубинки, некогда популярные среди более миролюбивых членов службы безопасности Директората, могут поражать жертву несмертельными разрядами электричества. Одной батарейки типа А хватит этой дубинке на 40 успешных ударов. Сама дубинка слишком гибкая, чтобы быть эффективным ударным оружием без источника питания. Цель,

доведённая до 0 хит-пойнтов с помощью шоковой дубинки, не умирает, а падает без сознания, и придёт в себя через час с 1 хит-пойнтом.

Моноклинок: моноклиники покрывают множество продвинутых инструментов и артефактов Старой Земли, которые могут быть использованы для убийства – нанитные кусторезы, цепные пилы с микроядерным приводом, фрактальные фехтовальные мечи или простые индустриальные ножи. Практически все они требуют для использования только одной руки, а их меньшие варианты можно метать на небольшие расстояния. Потрудившись минуту-две, с помощью любого моноклинка можно пробиться сквозь любую деревянную стену без вреда для оружия.

Двуручный моноклинок: такое высокотехнологичное оружие не обязательно обладает острыми краями, но эти характеристики можно применять для любых устройств Старой Земли, которые могут быть использованы как двуручное оружие ближнего боя. Сюда попадают особо большие лазерные резак, огромные мономолекулярные пилы, ударные колуны, импульсные молоты и прочие двуручные орудия разрушения.

Протонный топор: от лезвий этого инструмента разрушения времён Старой Земли расходятся волны электромагнитной энергии. Протонный топор, для использования которого требуются обе руки, часто использовался агентами Комитета Порядка для проникновения в укреплённые убежища мятежников. Будучи активированным, оно считается тяжёлым оружием, игнорируя броню транспортных средств и прочность стен и дверей. Для активации протонного топора требуется батарейка типа А, которую необходимо менять каждые 10 успешных попаданий по противнику. Протонный топор без источника энергии не считается тяжёлым оружием и наносит только 2к8+2 урона.

Кинетические обмотки: кинетические обмотки, обычно выглядящие как простые перчатки или другая непримечательная одежда, фокусируют силу удара рукой или ногой на площади не больше лезвия ножа. Они неотличимы от обычных перчаток или ботинок без пристального изучения, и позволяют невооружённому бойцу наносить урон роботам или противникам в тяжёлых доспехах.

КИНЕТИЧЕСКОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Жёсткий контроль над частями высокотехнологичного энергетического оружия в поздние годы Старой Земли привёл к возрождению искусства оружейников. Многие группы мятежников предпочитали “свинцёмёты” из-за сложностей с получением энергетического вооружения и относительной простотой использования гражданских инструментов для создания оружия. Некоторые современные поселения сохранили достаточно навыков, чтобы создавать несложный огнестрел, при условии, что для этого хватает утиля.

Для облегчения игрового процесса считается, что боеприпасы для различного огнестрельного оружия взаимозаменяемы. Любой боец на Новой Земле очень быстро учится перезаряжать патроны вручную и утилизировать гильзы, и большинству групп не слишком интересно учитывать патроны разных калибров. Мешок с 20 патронами россыпью считается одним предметом нагрузки, так же как один полный магазин или обойма револьвера. Три таких предмета можно объединять в связку, которая занимает один предмет нагрузки. Некоторое оружие способно вести *огонь очередями*. На каждую очередь тратится три заряда, при этом стрелок получает бонус +2 к броскам атаки и урона.

Оружие	Урон	Дист., м	Магаз.	Хар.	Цена	Вес	ТУ
Лук, примитивный	к6	30/60	1	Лов	15	2	1
Лук, продвинутый	к8	60/120	1	Лов	100	2	3
Арбалет	к10	45/90	1	Лов	30	2	1
Граната, осколочная	2к6	9/30	-	Лов	20	1	3
Граната, зажигательная	2к6	9/30	-	Лов	20	1	3
Граната, оглушающая	2к4	9/30	-	Лов	20	1	4
Граната, липкая	Особ.	9/30	-	Лов	40	1	4
Казнозарядная винтовка	к12	60/120	1	Лов	30	2	2
Револьвер	к8	30/90	6	Лов	50	1	2
Полуавтоматический пистолет	к6+1	30/90	12	Лов	75	1	3
Полуавтоматическая винтовка	к10+2	150/450	30	Лов	75	2	3
Дробовик	3к4 (2к6)	15/30 (45/75)	2	Лов	50	2	2
Пистолет-пулемёт	к8*	30/90	20	Лов	200	1	3
Штурмовая винтовка	к12*	90/300	30	Лов	300	2	3
Штурмовой дробовик	3к4*	15/30	12	Лов	300	2	3
Магнитный пистолет	2к6+2	90/300	6	Лов	600	1	4
Магнитная винтовка	2к8+2	300/600	10	Лов	800	2	4
Магнитный дробовик	3к8	24/45	15	Лов	800	2	4
* - это оружие может вести огонь очередями							

Лук, примитивный: для того, чтобы сделать хороший лук, необходимо длительное обучение и практика, и многим поселениям мастерство изготовления луков недоступно. Те же, кто владеет этим искусством, зачастую передают его своим потомкам и ревностно охраняют, поскольку даже такие простые луки из дерева и жил превосходят копьё по дальности стрельбы. Луки не требуют отдельного действия для перезарядки.

Лук, продвинутый: некоторые луки сделаны из композитов и противовесов времён Старой Земли, что делает их гораздо более дальнобойными и лёгкими в обращении. Для создания такого оружия требуется большой опыт и тщательно подобранные части, обладающие одновременно прочностью и гибкостью. Луки не требуют отдельного действия для перезарядки.

Арбалет: это оружие несколько сложнее в изготовлении, чем лук, и встречается реже, но обращаться с ним проще. Арбалет требует целого раунда для перезарядки после каждого выстрела.

Граната, осколочная: большинство осколочных гранат Новой Земли – это самодельные устройства, созданные древними мятежниками или современными жестянщиками. Несмотря на свою примитивность, они представляют смертельную опасность врагам без укрытия. При броске гранаты персонаж всегда совершает атаку против КБ 10. При промахе граната падает в к12 метрах от цели в случайном направлении. Вне зависимости от попадания, граната взрывается, нанося 2к6 урона всем целям в радиусе 6 метров. Жертва может пройти спасбросок удачи, чтобы получить только половину урона с округлением вниз. После спасброска, независимо от результата, цель также получает на 1 единицу урона меньше за каждый пункт КБ выше 13.

Граната, зажигательная: сюда входят как специальные гранаты, применявшиеся силами Директората при штурмах укреплений мятежников, так и многочисленные бутылки с зажигательной смесью, в изобилии встречающиеся на Новой Земле. Как и в случае с осколочной, бросок зажигательной гранаты производится против КБ 10. При попадании цель может пройти спасбросок уклонения, чтобы отпрыгнуть в сторону, и в случае провала получает 2к6 урона за раунд в течение 4 раундов. Жертва может потратить своё действие и погасить пламя, пройдя *проверку ловкости* со сложностью 11. При провале граната падает в к12 метрах от изначальной цели в случайном направлении. Независимо от промаха или попадания место падения на к4 раунда будет покрыто горячей лужей диаметром 3 метра, наносящей 2к4 урона всем персонажам, которые входят в неё или заканчивают в ней свой ход.

Однако следует помнить, что зажигательные гранаты опасны не только для врагов, но и для своих владельцев. Когда во владельца попадают на *натуральную 20* из любого оружия, или на *натуральный результат 16+* из лазерного, плазменного оружия или другой тепловой атакой, он должен пройти спасбросок уклонения со штрафом, равным количеству подготовленных зажигательных гранат минус 1. При провале все подготовленные зажигательные гранаты выходят из строя и становятся бесполезны, после чего владелец должен пройти спасбросок удачи. В случае провала этого спасброска гранаты загораются, и каждая подготовленная зажигательная граната наносит владельцу 2к6 единиц урона, поджигая его на 4 раунда (длительность складывается), и создавая горящую лужу диаметром 3 метра на то же время.

Граната, оглушающая: эти несмертельные гранаты, некогда популярные среди сил безопасности Директората, оглушают противников взрывом ультразвуковых и электромагнитных волн. Они действуют как разрывные, но при взрыве наносят 2к4 урона. Если хит-пойнты жертвы снижаются до нуля, она не умирает, а падает без сознания на 4 минуты, после чего приходит в себя с 1 хит пойнтом.

Граната, липкая: эта граната с помощью нанитов прилипает к поверхности, на которую падает или помещается владельцем. Таймер на такой гранате может быть установлен до пяти минут. Чётко сфокусированный взрыв делает её практически бесполезной против мобильных целей, но бросок атаки по КБЮ позволит попасть по двери, стационарному предмету или стоящему транспортному средству в пределах указанной дистанции. При взрыве граната пробьёт дыру размером с человека в большинстве дверей, деревянных стен или неукреплённых препятствий. Липкие гранаты бесполезны против бронированных военных транспортных средств, но могут вывести из строя гражданский транспорт с одного попадания. Взрыв всегда направлен вдоль линии броска, его зона действия представляет собой конус длиной три метра от преграды; все жертвы в зоне действия получают урон как от осколочной гранаты.

Казнозарядная винтовка: большинство казнозарядников – современные творения, созданные из запчастей и лома мастерами Новой Земли. Хотя они гораздо мощнее лука, для них сложнее найти или изготовить боеприпасы, а для перезарядки требуется один раунд. Некоторые примитивные поселения могут использовать даже ружья с дульной зарядкой, которым требуется 4+2 раунда на перезарядку, но большинству оружейников хватает утиля и опыта, чтобы пропустить эту неудобную стадию развития огнестрельного оружия.

Револьвер: револьверам недоступна дистанция стрельбы и мощь однозарядников, однако из них можно выпустить шесть пуль, прежде чем потребуются перезарядка. Также их гораздо удобнее носить, чем винтовки, что может быть важно для людей, которым требуется быть постоянно вооружёнными. Перезарядка револьвера занимает один раунд при использовании обоймы или один раунд на каждые два патрона при перезарядке вручную.

Полуавтоматический пистолет: полуавтоматические пистолеты сложнее револьверов и требуют более продвинутых компонентов, что делает их недоступными для оружейников большинства поселений. Их починка также даётся сложнее, но некоторые владельцы готовы мириться с этим ради большего магазина.

Полуавтоматическая винтовка: эта модель похожа на казнозарядную винтовку, но обладает магазином на шесть патронов, уменьшая необходимое на перезарядку время. Её производство гораздо сложнее, нежели у её однозарядной родственницы, поэтому полуавтоматические винтовки остаются относительно редкими.

Дробовик: этот простой, надёжный и эффективный двуствольный дробовик является популярным инструментом для убийства самых крепких мутантов и налётчиков. При необходимости он может стрелять жаканами, увеличивая дистанцию стрельбы до 45/75 и нанося урон 2к6.

Пистолет-пулемёт: это укороченное оружие не мощнее большинства пистолетов, однако может стрелять очередями, что увеличивает шансы попасть в цель и уничтожить её. Они весьма популярны у исследователей руин, для которых схватки накоротке не редкость.

Штурмовая винтовка: очень немногие оружейники обладают навыками, необходимыми для создания этого оружия, а относительная бесполезность при охоте снижает его привлекательность для всех, кроме самых богатых и кровожадных воинов. Штурмовые винтовки могут вести огонь очередями.

Штурмовой дробовик: это сложное и смертоносное устройство пожирает боеприпасы с чудовищной скоростью в обмен на способность в мгновение ока превратить противника в окровавленный кусок мяса. Штурмовой дробовик может вести огонь очередями, а также стрелять жаканами, увеличивая дистанцию стрельбы до 45/75 и нанося урон 2к6.

Магнитное оружие: магнитное оружие представляет собой вершину технологий мятежников Старой Земли. Большинство сохранившихся экземпляров такого оружия – реликвии времён до Волны, созданные в убежищах бунтовщиков. И пистолеты, и винтовки используют для стрельбы магнитное ускорение металлических флешетт до сверхзвуковых скоростей. Благодаря продвинутым технологиям, магнитному оружию не требуются дополнительные источники энергии для стрельбы.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Практически всё энергетическое оружие на Новой Земле – реликвии прошлого. Лишь единицы из жестянщиков и оружейников постапокалиптического мира обладают достаточным мастерством и материалами, чтобы создать такое вооружение.

Энергетическое оружие работает с использованием батареек типа А. Из-за отсутствия отдачи, дезориентирующего шума и дыма, они получают бонус +1 к броскам атаки. Большая часть образцов практически бесшумна. Однако ремонтировать такое вооружение может быть проблематично, поскольку даже для починки простейшего лазерного пистолета требуется утиль ТУ4. Найденное энергетическое оружие Директората скорее всего будет непонятным и загадочным, и потребует идентификации как описано выше в этой главе.

Оружие	Урон	Дист., м	Магаз.	Хар.	Цена	Вес	ТУ
Лазерный пистолет	к6	90/300	10	Лов	75	1	4
Лазерная винтовка	к10*	300/600	20	Лов	150	2	4
Плазменный пистолет	2к6	24/45	5	Лов	200	1	4
Плазменная винтовка	2к8	60/90	6	Лов	400	2	4
Силовая винтовка	2к8*	90/300	10	Лов	600	2	5
Плазменный хлыст	2к6	30/60	6	Лов	600	2	5
Шоковая винтовка	2к6	90/300	6	Лов	300	2	5
Нейтронный бластер	2к8	30/30	6	Лов	1000	2	5
* - это оружие может вести огонь очередями							

Лазерный пистолет: этот небольшой и относительно простой лазерный пистолет мятежников был собран из режущих инструментов и фокусирующих элементов от голографических проекторов. Лазерное оружие страдает при наличии в воздухе большого количества мелких частиц, например дыма или пыли, получая штраф к броскам атаки и урона до -4.

Лазерная винтовка: большие кристаллы излучателей и большая пассивная система охлаждения позволяет лазерным винтовкам быть гораздо более энергоэффективными, чем их младшие братья. Они обладают не только более мощным лучом, но и могут вести огонь в режиме электромагнитного эквивалента очереди, потребляя три заряда и давая бонус +2 к броскам атаки и урона.

Плазменное оружие: эти далёкие потомки обычных огнёмётов стреляют в цель сгустками высокотемпературной плазмы.

Силовая винтовка: немногие уцелевшие экземпляры этого смертельно опасного энергетического оружия состояли на вооружении элитных сил Директората. Силовые винтовки используют миниатюрные гравитационные излучатели, буквально разрывающие несчастных жертв на части. Это оружие может вести огонь очередями.

Плазменный хлыст: это необычное оружие, использовавшееся для прорывов в укреплённые убежища мятежников, обрушивало на цель тонкий луч плазмы. Луч существует достаточно долго, чтобы его можно было использовать как режущее оружие, и игнорирует до 5 очков брони дверей или стен.

Шоковая винтовка: это популярное среди силового персонала Директората несмертельное оружие стреляет электрическими зарядами, которые временно нарушают нервные процессы живой цели. Нанесённый шоковой винтовкой урон отслеживается как обычно, но, если он доводит жертву до ноля хит-пойнтов, жертва падает без сознания на пять минут, после чего приходит в себя с одним хит-пойнтом.

Нейтронный бластер: это излучающее радиацию оружие создавалось мятежниками, чтобы убивать сотрудников Директората, не повреждая их ценную экипировку. Пучки излучаемых им высокоэнергетических нейтронов практически безвредны для неживой материи, но смертоносны для живой плоти. По своей природе нейтронный бластер не слишком высокоточное оружие, он поражает все цели на линии шириной в метр, позволяя совершать бросок атаки против каждой. Радиация проникает сквозь множество органических целей, и может быть остановлен стеной, дверью или другим подобным препятствием.

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Тяжёлое вооружение чаще всего можно встретить установленными на транспортных средствах или стенах поселений. В общем случае, любое оружие, которое слишком велико, чтобы один человек использовал его без дополнительных приспособлений, считается тяжёлым, вне зависимости от используемых боеприпасов. Существуют и некоторые мобильные тяжёлые системы, включая специализированные грав-платформы и портативные образцы оружия, вроде огнемётов или реактивных гранатомётов.

Большинству поселение не достаточно ресурсов для создания эффективного тяжёлого вооружения, хотя у некоторых хватает навыков на создание более примитивных образцов. Большая часть сохранившегося оружия – остатки времён Старой Земли или найденное оборудование, переделанное в орудия смерти.

Энергетическое тяжёлое вооружения использует батареи типа Б. Тяжёлые пулемёты используют 20 патронов за “выстрел”, а реактивные гранатомёты стреляют отдельными ракетами, для создания каждой из которых нужно **4 единицы утиля**. Для создания боеприпасов рельсотрона необходимо две единицы утиля на каждый. Огнемёты используют собственные боеприпасы, каждые 10 единиц топлива требуют **15 единиц утиля**. В продаже подобные экзотические боеприпасы найти практически невозможно.

Некоторое тяжёлое оружие может вести *огонь на подавление*. За раунд расходуется двойное количество боеприпасов, а каждая цель в зоне обстрела оружия, не находящаяся полностью в надёжном укрытии, автоматически получает половину обычного урона. Успешный спасбросок уклонения позволяет избежать этих повреждений.

Катапульта: деревянный рычаг с натяжением – лучшее оружие, которое могут построить многие поселения. Катапульти наиболее эффективны против укреплений, но из них можно стрелять и мелкими камнями для накрытия площадей. С расчётом из четырёх человек один выстрел может производиться каждые три раунда. Нехватка каждого человека из расчёта увеличивает время перезарядки на один раунд; всего для обслуживания катапульты требуется не меньше двух человек. Командир расчёта добавляет свой модификатор к броску атаки. Если катапульта заряжена одним большим камнем, она может поражать только стационарные укрепления. Если её зарядить множеством более мелких камней, такой заряд рассматривается как очень дальнобойная разрывная граната, которая промахивается на 20 метров при промахе по КБ 10, и наносит повреждения всем в радиусе 6 метров.

Оружие	Урон	Дист., м	Магаз.	Хар.	Цена	Вес	ТУ
Катапульта	3к8	90/180	-	Муд	50	-	1
Баллиста	3к8	240/480	-	Муд	50	-	1
Тяжёлый пулемёт	3к6#	480/2100	10	Лов	500	4	2
Реактивный гранатомёт	3к10	2100/4200	15	Лов	400	3	3
Рельсотрон	3к8#	900/2100	20	Лов	1200	-	4
Подавляющий излучатель	4к6	60	6	Лов	1000	-	4
Огнемёт, примитивный	2к8	20	6	Сил	400	3	3
Огнемёт, продвинутый	3к10	45	6	Сил	800	2	4
Вихревая пушка	5к12	900/2100	5	Лов	-	-	5

это оружие может вести огонь на подавление.

Перезарядка тяжёлого вооружения, кроме тяжёлого пулемёта и реактивного гранатомёта, занимает три раунда

Баллиста: некоторые поселения встречают угрозу со стороны огромных мутантов арбалетными болтами, построенными в подходящем им масштабе. Для баллисты требуется расчёт из двух человек, стреляет она один раз в три раунда, получая при этом бонус +4 к броскам атаки против существ больше человека. Целью выстрела может быть только одно существо в пределах дистанции стрельбы.

Тяжёлый пулемёт: образцы этого оружия обычно построены в поселениях после Волны, и могут быть как примитивными пушками Гатлинга, так и элегантными магнитными пулемётами. Для стрельбы из этого оружия необходимо установить его либо на транспортном средстве, либо обустроить позицию на земле. Попытка стрелять из него без предварительной установки на треногу или другое вспомогательное средство приведёт к штрафу -6 ко всем броскам атаки, и сделает невозможным огонь на подавление.

Реактивный гранатомёт: большинство созданных мятежниками реактивных гранатомётов предназначались для поражения транспорта и роботов Директората, а не ради фугасного действия против живой силы. При стрельбе по небольшим целям размером с человека они получают штраф -4, но в отличие от большинства тяжёлого вооружения из них можно стрелять без обустройства подготовленной позиции. Существуют также специальные боеприпасы, которые действуют как дальнобойные осколочные гранаты.

Рельсотрон: рельсотроны похожи на огромные магнитные ружья, иногда их можно встретить на тяжёлых боевых ботах Директората или штурмовых машинах, предназначенных для взлома укрепленных рубежей мятежников. Смертельный дождь больших металлических флешетт может выкосить за секунды целый взвод, а стабилизирующиеся в полёте боеприпасы дают ему отличную прицельную дальность.

Подавляющий излучатель: оружие Старой Земли для подавления бунтов, использующее комбинацию электрических и ультразвуковых разрядов, чтобы выводить живые цели из строя. Подавляющие излучатели могут вести огонь только на подавление – они не могут стрелять одиночными и должны за каждую атаку использовать два заряда, нанося половину урона. Цель, доведённая такой атакой до нуля хит-пойнтов, теряет сознание на один час, после чего приходит в себя с одним хит-пойнтом. Зона действия подавляющего излучателя равна конусу длиной 60 метров и диаметром 60 метров на дальнем конце. Подавляющий излучатель использует батареи типа Б.

Огнемёт, примитивный: самые примитивные огнемёты представляют собой простые насосы, выбрасывающие в противника огненные потоки специально подготовленного топлива. Каждый выстрел из примитивного огнемёта производится против КБ 10. При попадании цель может пройти спасбросок уклонения, чтобы отпрыгнуть в сторону, в случае провала получает 2к8 урона каждый раунд. Жертва может потратить своё действие на попытку погасить пламя, пройдя *проверку ловкости* со сложностью 11 – в случае успеха огонь будет погашен.

В случае провала огнемёт попадает по месту в кб+1 метрах от изначальной цели в случайном направлении. В любом случае, место попадания будет покрыто горячей лужей диаметром 3 метра, наносящей 2к4 урона всем персонажам, которые входят в неё или заканчивают в ней свой ход. Лужа продолжает гореть один ход.

Несмотря на все старания своих создателей, такие устройства подвержены опасным поломкам, особенно при попадании из термического энергетического оружия. Когда во владельца попадают на *натуральную 20* из любого оружия, или на *натуральный результат 16+* из лазерного, плазменного оружия или другой тепловой атаккой, владелец должен пройти спасбросок уклонения, либо огнемёт становится сломанным. После этого владелец должен пройти спасбросок удачи; в случае провала огнемёт взрывается, и каждый оставшийся в нём заряд наносит владельцу к8 единиц урона, поджигая его, и создавая горящую лужу диаметром 6 метров.

Огнемёт, продвинутый: в последние годы Директората Терры эти продвинутые огнемёты ограниченно использовались в партизанской войне, в основном для зачистки укреплённых бункеров мятежников. Для них использовалось специальное особо горючее топливо, которое могло поджигать даже воду, не говоря уж о простом песке, стекле или металле.

Продвинутые огнемёты действуют так же, как их примитивные родственники, но наносят больше урона при попадании, а также могут применяться, чтобы прожигать насквозь твёрдые препятствия, пробиваясь на метр за каждые пять раундов сквозь любые преграды, кроме укреплённых конструкций Старой Земли. Испарения от горящего топлива также могут быть смертельно опасны. Владелец такого огнемёта, использующий его в замкнутом пространстве, должен иметь свой собственный дыхательный аппарат, в противном случае он будет получать кб урона каждый раунд, пока не покинет замкнутое пространство.

Продвинутые огнемёты подвержены поломкам и взрывам так же, как и их примитивные собратья, но при взрыве наносят 2к8 урона за каждый оставшийся заряд.

Вихревая пушка: это оружие использует режущие гравитационные поля, заставляя цель просто распадаться на куски. Вихревые пушки используют батареи типа Б. Они бесшумны, но столь тяжелы, что могут применяться только на специализированных транспортных средствах. Для установки вихревой пушки требуется четыре монтажных узла.

БОЕПРИПАСЫ И ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Предмет	Цена	Вес	ТУ
Боеприпасы, 20 штук	20	I#	2
Ракета для реактивного гранатомёта	100	I	3
Батарейка, тип А	10	I#	4
Батарейка, тип А+	50	I#	4
Батарейка, тип Б	50	I	4
Батарейка, тип Б+	250	I	4
Батарейка, солнечная	100	I	4
Топливо для огнемёта, примитивное, 10 зарядов	50	I	3
Топливо для огнемёта, продвинутое, 10 зарядов	250	I	4
Флешетты для рельсотрона, I заряд	50	I	4
Генератор, нанореакторный	-	I	5
Генератор, солнечный	10000	20	4
Генератор, паровой	4000	-	2
Генератор, ручной	500	4	2
Энергетический ретранслятор	-	4	4

- эти предметы можно объединять в связки по три, занимающие один предмет нагрузки

Боеприпасы: оружейники Новой Земли научились проявлять чудеса изобретательности в поиске заменителей обычного пороха и материалов для гильз, однако боеприпасы остаются редкими и дорогими. Стрелки в постапокалиптическом мире либо учатся самостоятельно изготавливать патроны, либо заводят близкую дружбу с талантливыми мастерами.

Ракета для реактивного гранатомёта: этот боеприпас встречается в пустошах Новой Земли крайне редко, и купить его можно разве что в самых больших и богатых поселениях. Ракеты, предназначенные для поражения транспорта и живой силы, не отличаются по стоимости и весу.

Батарейка, тип А: эти небольшие цилиндрические батарейки в изобилии встречались до Волны, и подходили для большинства небольших устройств. Батарейки Старой Земли не перезаряжаемы – Директорат не хотел упрощать мятежникам логистику, так что свежие батареи было необходимо получать из контролируемых Директоратом источников. После полной разрядки такие

батарейки не годятся даже на утиль. Батарейки типа А можно объединять в упаковки по шесть штук.

Батарейка, тип А+: некоторые талантливые мятежники и современные мастера смогли воссоздать техпроцессы Директората, и создать батареи, которые можно перезаряжать любым стандартным напряжением. Для перезарядки батареек от источника питания требуется 30 минут и метайнструмент или набор инструментов ТУЗ для подключения к источнику.

Батарейка, тип Б: эти батареи размером с кулак обычно служат источником питания для транспортных средств и другого большого оборудования. Как и их меньших собратьев, перезаряжать их нельзя.

Батарейка, тип Б+: эти батареи, как и их меньших родственников, можно перезаряжать от внешних источников электричества. Время зарядки батареи типа Б+ равно шести часам.

Батарейка, солнечная: солнечные батарейки – альтернатива для тех мастеров, которые не смогли воссоздать процесс производства стандартных батареек типа А. Эта батарейка постоянно подключена к солнечному зарядному устройству размером с ладонь, которое можно развернуть для поглощения солнечной энергии. Восьми часов солнечного света достаточно для зарядки присоединённой батареи, после чего ту можно вставить в устройство, требующее батареек типа А. Подобная конструкция может быть не слишком удобной, однако она гораздо более распространена и дешева, чем перезаряжаемые батареи А+.

Генератор, нанореакторный: этот передовой пример науки Старой Земли использует микроскопические метапространственные наниты и обычный низкотемпературный ядерный синтез для производства чудовищного количества энергии. Большинство таких генераторов размером не больше человеческого кулака, но все они могут перезаряжать батарейки типа А+ и Б+ в неограниченных количествах, и способны даже на большее при наличии подходящего регулирующего оборудования и инфраструктуры.

Генератор, солнечный: эти маленькие и крайне эффективные генераторы обычно собираются из продвинутых поглощающих панелей времён Старой Земли и фоточувствительных композитов. При наличии минимум 8 часов солнечного света, этот генератор может снабжать энергией несколько десятков домов и заряжать батарейки типа А+ и Б+. Развёртывание генератора требует часа на калибровку, для транспортировки его можно разбирать на части весом по 5 единиц.

Генератор, паровой: паровые генераторы – массивные, неэффективные и своенравные, но для поселения проще всего построить именно такой. Несмотря на это, не во многих поселениях есть достаточно талантливые мастера, способные поддерживать такие машины в рабочем состоянии. Паровой генератор занимает не меньше комнаты и требует для создания 80 единиц утиля.

Паровой генератор может заряжать батарейки типа А+ и Б+ или снабжать энергией несколько десятков домов. Для работы ему требуется постоянный источник топлива.

Генератор, ручной: простейшая динамо-машина, использующая для генерации электричества мускульную силу человека. Пользоваться им может персонаж с силой не меньше 10, который должен пройти проверку телосложения, чтобы продолжать крутить рукоять генератора в течение часа. Провал означает, что персонажу необходимо отдохнуть час, прежде чем он сможет повторить попытку. Ручной генератор может одновременно заряжать только одну батарейку типа А.

Энергетический ретранслятор: продвинутые метапространственные технологии позволяют этому устройству размером с рюкзак дистанционно передавать энергию прямо к потребителю. Ретранслятор подключается к любому доступному источнику электроэнергии, и может осуществлять беспроводную передачу в радиусе до километра. Если техник знает коды для подключения к ретранслятору, любое устройство ТУ4 и выше можно настроить на дистанционное питание от него. Также возможно создание конвертера ТУ4, который позволит подключаться к ретранслятору более примитивному оборудованию. При смене кодов подключения уже подключённое оборудование лишается питания и должно быть настроено заново. Такие коды обычно хранились в секрете, чтобы предотвратить несанкционированные подключения мятежников к беспроводным сетям военных баз Директората.

ПОЛЕВАЯ ЭКИПИРОВКА

Предмет	Цена	Вес	ТУ
Рюкзак	3/50	1/*	0/4
Спальник	3/50	1/*	0/4
Бинокль	10/100	1/*	2/4
Клейкая лента	70	1	4
Компас, магнитный	10	1	1
Альпинистское снаряжение	50	1	4
Радиокommуникатор	150	1	4
Монтировка	5	1	1
Инфопланшет	100	1	4

Предмет	Цена	Вес	ТУ
Портативная топка	2/50	1	1/4
Зажигалка	1/50	1/*	1/4
Дозиметр	100	1	3
Светляк	20	*	4
Лампа	2	1	1
Факел, 3 шт.	1	1#	0
Нейроинтерфейс, протез	500	1	5
Прибор ночного видения	100/500	1/*	3/4
Навигатор	50	1	4
Масло, фляжка	1	1#	0
Рацион, грязный	0.25	1#	0
Рацион, чистый	1	1#	0
Рацион, древний	10	1#	4
Верёвка, 20м	5/50	3/1	1/4
Телескопический шест	20	1	4
Палатка	10/200	4/1	0/4
Сигнальная ракета	20	1	3
Детектор токсинов	100	1	4
Многофункциональный плед	50	1	4
Скафандр, древний	200	*	5
Водный фильтр	50	1	4
Писчие принадлежности	5	*	1
Книга, пустая	5	1	1
# - эти предметы можно объединять в связки по 3			

* - вес этого предмета пренебрежимо мал

Альпинистское снаряжение: эти перчатки и ботинки – реликвии времён Старой Земли, созданные чтобы помочь любителям карабкаться по горам. Микроскопические зацепки позволяют владельцу взбираться даже по отвесной поверхности, пока та остаётся относительно сухой и чистой. Если владелец

движется медленно и аккуратно, со скоростью до 10 метров в минуту, ему не грозит падение в обычных условиях, и даже в экстремальной ситуации любые связанные с этим процессом проверки он может провалить только при результате броска 2. Если персонаж карабкается быстрее, он просто получает бонус +3 ко всем связанным с восхождением проверкам.

Бинокль: продвинутые бинокли Старой Земли дают достаточно чёткое изображение, чтобы на расстоянии 1000 метров можно было читать напечатанный текст, а различать силуэты до 2000 метров. Более примитивные разновидности собраны из найденных линз и выточенных вручную призм, и обладают дальностью в половину от продвинутых.

Верёвка, 20м: верёвки Старой Земли из высокотехнологичных волокон толщиной не превосходят карандаш и при этом крайне прочны. Метаинструменты и приспособления из наборов инструментов могут их спокойно обрезать, но в остальных случаях они выдерживают до 8 режущего единиц урона, прежде чем порваться. Современные верёвки из более простого материала выдерживают до 4 единиц повреждений и сами гораздо тяжелее.

Водный фильтр: любой охотник, который хоть чего-то стоит, знает, как очищать грязную воду с помощью угля и определённых тканей Старой Земли, однако настоящий фильтр, созданный до Волны, гораздо надёжнее. Один фильтр может очищать до 10 рационов воды за день.

Детектор токсинов: одной батарейки типа А хватает этому устройству на месяц работы, позволяя определять наличие ядов и заражённых продуктов, и давая бонус +1 к броскам при добыче пропитания.

Дозиметр: большинство из этих крайне ценных для любого странника Новой Земли устройств собраны из утиля уже после Волны. Одной батарейки типа А хватает ему на 48 часов, в течение которых прибор будет оповещать владельца о приближении к радиоактивным зонам, показывая силу излучения.

Зажигалка: это могут быть как созданные на Старой Земли устройства для походов, так и собранные мастерами огненные поршни или фосфорные спички. Все они создают маленькое пламя, способное поджечь большинство горючих материалов. Версии ТУ4 действуют без ограничений, заряды устройств ТУ2 заканчиваются после 20 использований.

Инфопланшет: на Старой Земле практически не было отдельных компьютеров, поскольку с этой задачей справлялись нейроинтерфейсы. Однако некоторые мятежники предпочитали держать свои данные подальше от глобальной сети – для этих целей были созданы информационные планшеты, которые можно встретить и сейчас, вместе с их более грубыми аналогами от немногих современных мастеров. При отсутствии нейроинтерфейса инфопланшет, как правило, необходим для взлома и взаимодействия с информационным оборудованием Старой Земли, у которого нет собственных интерфейсов. Инфопланшеты также могут выполнять функции обычных

планшетных компьютеров – записи теста, фото и видео, вычисления и так далее. Батарейки типа А хватает инфопланшету на неделю работы.

Клейкая лента: эта синяя лента, которая может приклеиваться к самым грязным поверхностям, является лучшим другом каждого жестянщика Новой Земли. Скреплённые между собой предметы можно разделить, только нанеся ленте не меньше 4 очков урона. При попытке разорвать её грубой мощностью персонаж должен пройти проверку силы со сложностью 12. Рулон обычно содержит в себе 30 метров клейкой ленты, его использование даёт бонус +1 к броскам, связанным с ремонтом или созданием оборудования ниже ТУ4.

Компас, магнитный: большие залежи обломков и магнитные аномалии Новой Земли делают обычный компас не столь надёжным, как того бы хотелось, однако он по-прежнему даёт бонус +2 ко всем проверкам, связанным с навигацией.

Лампа: этот примитивный источник света освещает всё в радиусе 9 метров. Одной фляжки масла хватает лампе на 4 часа.

Масло, фляжка: в основном используемое для освещения масло несъедобно, но отлично подходит в качестве источника света. Одной такой фляжки хватает на четыре часа работы лампы. Если масло разлить по полу и поджечь, оно образует горящую лужицу диаметром один метр, которая будет наносить 4 урона всем, кто зайдёт в неё или закончит в ней свой ход. Лужа горит 4 раунда, прежде чем погаснуть.

Многофункциональный плед: этот лист непрозрачного композита толщиной с обычную бумагу имеет размер 3 на 3 метра и небольшую управляющую полосу с тремя режимами на краю. В первом режиме плед мягкий, его можно свернуть до размеров кулака. Во втором режиме плед становится гибким, ему можно придавать любую форму. В третьем режиме плед становится полностью твёрдым и может выдержать до 500 килограммов веса. После получения 8 единиц урона плед сломается и становится бесполезным.

Монтировка: примитивный, но эффективный инструмент для разборки найденного утиля, открывания обычных дверей времён Старой Земли и прочих тяжёлых нагрузок, которые быстро вывели бы из строя оружие. Монтировку можно использовать как одноручную дубинку, нанося 4 урона при попадании; двуручные варианты наносят 24 урона.

Навигатор: до Волны эти устройства были весьма немногочисленны и использовались для навигации в самых диких и труднодоступных местах, но с тех пор необходимость в них стала куда насущнее, и жестянщики научились собирать их из подручного утиля. Навигатор использует инерциальные, магнитные и гравитационные датчики для точного определения своего положения. Владелец навигатора может записать в память до двенадцати наборов географических координат, в том числе одним нажатием клавиши, если находится в нужном месте, и прибор будет указывать прямо на любой из них. В навигаторах Старой земли обычно было записано множество мест, однако почти все они стали бесполезны после исчезновения глобальной сети.

Нейроинтерфейс, протез: практически каждому жителю Старой Земли при рождении имплантировали нейроинтерфейс – выращенный из нанитов информационный интерфейс, поддерживающий постоянный контакт с Директоратом и остальным обществом через рассеянные в атмосфере нанопередатчики. Дополненная реальность, контекстные обозначения и прочие блага информационной эпохи были доступны каждому гражданину в любых условиях. Тем не менее, иногда пользоваться нейроинтерфейсом было невозможно – либо из-за генетической несовместимости, либо из-за повреждений самого нейроинтерфейса, либо если человек прибывал на планету с другого мира. Такие протезы, действующие от тепла человеческого тела, были предназначены для подобных бедолаг.

Протез нейроинтерфейса обычно представляет собой толстое надеваемое на шею кольцо, при этом передающая поверхность прижимается в задней части шеи. Владелец может отдавать протезу команды силой мысли, никакого обучения для этого не требуется. Нейроинтерфейс передаёт информацию визуальным и звуковым наложением, и содержит в себе встроенную систему для помощи в использовании.

Естественно, с исчезновением глобальной сети протезы нейроинтерфейсов стали куда менее полезны. В большинстве развалин можно увидеть разве что смутные призраки изображений дополненной реальности и неразборчивые обрывки данных. Однако такие протезы позволяют владельцам взаимодействовать со сложным древним оборудованием, не предназначенным для ручного управления. Кроме того, протезы нейроинтерфейсов обладают всеми функциями обычных инфопланшетов или радиокommunikаторов.

Что может быть ещё важнее, наличие нейроинтерфейса позволяет устанавливать аудиовизуальный контакт с другими владельцами нейроинтерфейсов, согласными на это, в радиусе до пяти километров. Такой контакт должен быть одобрен с обеих сторон, и позволяет участникам видеть окружение друг друга, точно понимать взаимное расположение и общаться друг с другом на любом общем языке.

Палатка: незаменимая вещь для путников, спасающая от дождя, укрывающая от палящего солнца и пылевой бури, помогающая сохранить тепло во время морозов. Она может вместить двух человек с минимальными удобствами. Современные кожаные палатки можно разбирать на части по два предмета нагрузки каждый, древние же версии гораздо легче и легко переносятся одним человеком.

Портативная топка: огонь улучшает любой лагерь, и иногда может означать жизнь вместо смерти от холода. Примитивные топки представляют собой набор металлических и керамических пластин, которые можно быстро собрать в дровяную печь. В сверхлёгких моделях Старой Земли тоже можно жечь дрова для большей аутентичности, но хватит и одной батарейки типа А, которая

позволит давать тепло 24 часа. Запас дров или угля на 8 часов весит 2 предмета нагрузки.

Прибор ночного видения: такая экипировка может выглядеть и как сложные массивные очки, и как пара контактных линз Старой Земли. ПНВ действует без внешних источников энергии и позволяет владельцу видеть как днём при наличии хоть какого-то минимального окружающего освещения.

Радиокоммуникатор: сети Старой Земли функционировали через рассеянные по атмосфере нанитные передатчики и индивидуальные нейроинтерфейсы. Необходимости в специальных устройствах для связи не было, поэтому в воцарившемся после Волны хаоса многие оказались отрезаны от любой помощи. Современные радиокоммуникаторы не особо сложнее обычных радиопередатчиков, усиленных для преодоления электромагнитных шумов от нанитов Объятий. Коротковолновое радио и прочие дальние формы связи в таких условиях практически нереальны, но два настроенных на одну частоту радиокоммуникатора в большинстве ситуаций могут поддерживать связь на расстоянии до десяти километров. Потребление такого устройства невелико – одной батарейки типа А хватит на многие месяцы.

Рацион, грязный: “грязная” пища похожа на обычное сушёное мясо и овощи, но содержит небольшие дозы нанитов, гниль или природные яды. Такие продукты дешёвы и доступны, позволяя людям растягивать имеющиеся запасы чистой еды. Потребление грязного рациона увеличивает количество очков отравления персонажа на 1.

Рацион, обычный: примерно килограмм богатых питательными веществами продуктов. Большинство рационов состоит из сушёного мяса, сухарей, овощей, и другой пищи, которая может долго храниться.

Рационы, древние: вся сохранившаяся еда времён Старой Земли герметично упакована и способна оставаться свежей и питательной в течение нескольких веков. Кроме утоления голода, содержащиеся в еде медицинские наниты выводят из тела к4 единицы отравления и восстанавливают к6 потерянных хит-пойнтов. Эти эффекты действуют на персонажа один раз в день.

Рюкзак: некоторым жителям пустошей повезло найти экипировку для вылазок на природу времён Старой Земли. Такие меташёлковые рюкзаки практически невесомы, огнеупорны, герметичны, и стойки к порезам, наносящим до 6 единиц урона. Большинство же довольствуется примитивными ранцами, сделанными из кожи и грубой ткани. Персонажам без рюкзаков может быть непросто носить все те предметы, которые может им позволить значение их силы.

Светляк: эта простая безделушка времён Старой Терры размером с ладонь при активации освещает окружающее пространство в радиусе 9 метров, и легко приклеивается к различным поверхностям. Также свет можно сфокусировать в одном направлении до 18 метров. Одной батарейки типа А хватает на 72 часа.

Сигнальная ракета: если её просто зажечь, она будет ярко гореть в течение двух часов, давая свет в радиусе 18 метров вокруг владельца. Если же сначала

расправить хвостовые стабилизаторы, ракета выстрелит на расстояние до 200 метров и взорвётся белой вспышкой. При попадании в цель она наносит 6 урона, однако неудобство прицеливания даёт к такой атаке штраф в -4.

Скафандр, древний: скафандры редко встречаются на Новой Земле, поскольку путешествия между планетами и системами до Волны осуществлялись, в основном, с орбитальных станций. Однако иногда их можно найти в развалинах складов, груз которых предназначался для межзвёздных перевозок.

Скафандры плотно прилегают к телу и по умолчанию прозрачны, хотя командами через нейроинтерфейс их прозрачность и цвет можно менять. Голова владельца изолируется от окружающей среды невидимым силовым полем, которое при этом позволяет есть и пить. Такие скафандры можно легко носить под доспехами и одеждой, они весьма удобны. При наличии питания они очищают для владельца воздух и воду, и делают его неуязвимым к газам, контактными ядам и радиации, для которой требуются спасброски реже раза в минуту. Скафандр автоматически затягивает любые рваные отверстия. Одной батареей типа А хватает ему на сутки.

Спальник: продвинутая версия этой экипировки сделана из высокотехнологичных тканей Старой земли и саморегулирующихся надувных подушек. Более примитивные версии представляют собой всего лишь связку мехов или одеял. Персонажам без спальников может быть непросто как следует отдыхать в некоторых местах, что не позволит им восстанавливать потерянные хит-пойнты и уменьшать напряжение организма.

Телескопический шест: этот 30-сантиметровый металлический жезл, который может раскладываться в шест длиной 3.048 метра, способен выдержать до тонны веса. При необходимости его можно использовать как импровизированную дубинку.

Факел: простая палка, обмотанная на одном конце просмолённой паклей. Факел освещает 9 метров вокруг и горит один час.

ИНСТРУМЕНТЫ, ЧЕРТЕЖИ И УТИЛЬ

Предмет	Цена	Вес	ТУ
Чертёж, ТУ ₂	25	*	2
Чертёж, ТУ ₃	50	*	3
Чертёж, ТУ ₄	200	*	4
Чертёж, ТУ ₅	-	*	5
Метаинструмент	150	1	4
Набор инструментов, ТУ ₁	10	2	1
Набор инструментов, ТУ ₂	40	2	2
Набор инструментов, ТУ ₃	150	2	3
Набор инструментов, ТУ ₄	-	2	4
Набор инструментов, ТУ ₅	-	2	5
Утиль, ТУ ₀	0.25	1#	0
Утиль, ТУ ₁	1	1#	1
Утиль, ТУ ₂	4	1#	2
Утиль, ТУ ₃	15	1#	3
Утиль, ТУ ₄	60	1#	4
Утиль, ТУ ₅	250	1#	5
# - эти предметы можно объединять в связки по 3			

* - вес этого предмета пренебрежимо мал

Метаинструмент: этот маленький трансформируемый ручной инструмент был крайне популярен во времена Старой Земли из-за своей универсальности и компактности. Его конструкция из композитов с эффектом памяти позволяет ему заменять любой небольшой ручной инструмент, который может понадобиться. Он не заменит полноценный набор инструментов, но его можно использовать для мелкого ремонта “на бегу”. Также с его помощью можно выполнять любую работу, для которой может понадобиться набор инструментов ТУ₀ или ТУ₁.

Утиль: полезный хлам и запчасти в пустошах принимают бесчисленные формы, и все они считаются просто “утильём” соответствующего технического уровня. До четырёх единиц утиля можно объединять в связки весом один предмет нагрузки.

Чертежи: редкие бумажные фотокопии или написанные от руки заметки жестианщиков, предназначенные для помощи в создании определённых устройств. Каждый чертёж предназначен для конкретного устройства и даёт бонус +1 к черте “Золотые руки”, как описано в разделе по созданию экипировки. Более подробные чертежи дают больший бонус; схемы +2 стоят в десять раз дороже, чем указано в таблице, а полные руководства времён Старой Земли, дающие бонус +3, стоят как минимум в 50 раз дороже, если их вообще можно купить.

Даже не умеющий читать на языке чертежа жестианщик достаточно знаком с материалами и обозначениями, чтобы воспользоваться им для создания низкотехнологичных предметов, но начиная с ТУ3 необходимо, чтобы кто-то из группы владел письмом на нужном языке.

Цены в таблице приведены в предположении, что такие чертежи встречаются в округе достаточно часто. Уникальные и редкие для текущей местности инструкции практически никогда не доступны в свободной продаже, хотя иногда их можно получить в обмен на услугу или другой ценный чертёж.

Копирование чертежей – сложная и трудоёмкая, а зачастую просто невозможная задача. Как правило, копировать можно только чертежи ТУ2 и ТУ3, поскольку информация о более продвинутых устройствах слишком сложна для её полноценного дублирования без специальных средств; кроме того, электронные версии чертежей зачастую имеют сложную защиту от копирования. Копирование чертежа ТУ2 вручную занимает от двух недель, копирование чертежа ТУ3 занимает не менее месяца. Жестианщик должен уметь читать и писать на языке чертежа, а также располагать писчими принадлежностями и бумагой. После завершения копирования персонаж проходит проверку интеллекта со сложностью 11 для ТУ2 и 13 для ТУ3; в случае провала во время копирования в новый чертёж закрадываются ошибки, и он оказывается бесполезен. При наличии инфопланшета или протеза нейроинтерфейса жестианщик может просто создать фотокопию чертежа ТУ2 или ТУ3 в памяти устройства за два часа.

МЕДИЦИНА И СТИМЫ

Различные стимуляторы, или стимулы, были повсеместно распространены до Волны. Эти маленькие баллончики со спреем для нанесения на кожу, инъекторы или простые таблетки продавались в любом магазине и в тёмных переулках из-под полы; хитрые коктейли из экзотических биоактивных нанитов и препаратов внеземных рас помогали пережить тяжёлый день, улучшить физическую форму или исправить проблемы со здоровьем. Стимулы были одним из немногих примеров передовых технологий Директората, которым было разрешено широко пойти в народ. Приведённые здесь стимулы – лишь небольшое количество из того разнообразия, которое можно встретить в развалинах и давно затерянных тайниках.

Многие стимулы встречаются в своей изначальной упаковке, дающей даже неграмотным персонажам достаточное представление о своём действии. Герои с нейроинтерфейсом всегда могут определить стимул и его назначение. Если же стимул найден без упаковки, определить его можно только экспериментальным путём.

Практически все стимулы были построены на надёжном медицинском ядре. Разработчикам было проще использовать эту общеизвестную структуру в качестве направляющей для того эффекта, который они хотели достичь – это не только давало более предсказуемый результат, но и гарантировало, что средство поможет пользователю при любой экстренной медицинской ситуации, даже если он сам о ней не подозревает. Лишь немногие стимулы с чёрного рынка или из военных лабораторий не включали в себя такое ядро.

Для применения стимула на себе или другого персонажа требуется основное действие, и персонаж за один раунд может использовать только один стимул. Каждый стимул *восстанавливает 4 потерянных персонажем хит-пойнта* плюс его модификатор телосложения. Если персонаж был смертельно ранен, но ещё не успел умереть, он придёт в себя с восстановленным количеством хит-пойнтов и сможет действовать как обычно на следующий ход.

Использование стимула для лечения или для исцеления смертельно раненного персонажа добавляет ему один пункт напряжения организма. Если напряжение превысит значение телосложения персонажа, его организм просто не справится со стрессом от дополнительных медицинских вмешательств, и стимул не подействует. Если персонаж применяет стимул, не нуждаясь в восстановлении хит-пойнтов, напряжение организма не увеличивается.

Персонаж может одновременно находиться под действием нескольких стимулов, но бонусы от нескольких одинаковых стимулов не складываются.

Предмет	Цена	Вес	ТУ
Медпакет	100	1	4
Печать Лазаря	20	1#	4
Стим, Панацея	100	*	5
Стим, Кокон	50	*	4
Стим, Пластырь	25	*	4
Стим, Незнакомец	100	*	4
Стим, Очищение	100	*	5
Стим, Стиль	30	*	4
Стим, Тайфун	100	*	5
Стим, Лидер	50	*	5
# - эти предметы можно объединять в связки по 3			

* - вес этого предмета пренебрежимо мал

Медпакет: эти продвинутые медицинские наборы обычно собраны из медикаментов Старой Земли, мутировавших лечебных растений и различных приспособлений для остановки кровотечений. При стабилизации смертельно раненного персонажа медпакет позволяет проходить проверку с базовой сложностью 10, кроме того, его наличие даёт возможность оказывать первую помощь. В остальных случаях медпакет даёт бонус +1 ко всем броскам, связанным с медицинской помощью. Стабилизация с помощью медпакета не увеличивает значение напряжения организма.

На натуральном результате броска 2 при проверке характеристики с использованием медпакета, в нём заканчивается какой-то важный компонент, и медпакет становится бесполезен. Персонажи с возможностью переброса проверок по-прежнему могут перебросить такой результат, но после этого медпакет остаётся бесполезным.

Печать Лазаря: этот компактный компресс из антибиотиков, коагулянтов, стабилизаторов и плазмы до Волны использовался в основном за пределами Земли, однако имел определённую популярность и среди мятежников. Печать Лазаря позволяет, подобно медпакету, проходить проверку характеристики при стабилизации смертельно раненного персонажа с базовой сложностью 10. Успешное применение расходует печать, однако при провале проверки этого не происходит. Печати Лазаря можно объединять в связки по три штуки; специальная их конструкция позволяет вытаскивать отдельные печати из такой связки действием на ходу вместо основного.

Стим, Кокон: эти большие красные стиму встречались нечасто, обычно в аптечках экстренной помощи или в экипировке персонала безопасности Старой Земли. При применении на персонажа, тот впадает в кому, а вокруг него образуется полупрозрачный янтарный кокон. Через 12 часов кокон рассыпается, а персонаж приходит в себя с полностью восстановленными хит-пойнтами. При нанесении любого урона до этого момента персонаж немедленно просыпается, а стиму оказывается потрачен зря. Использование Кокона повышает напряжение организма на 2 пункта. Стим действует только на персонажей, согласных на его применение или находящихся без сознания.

Стим, Лидер: хотя изначально Лидер предназначался для спортивных соревнований и отдыха, использование этого стиму полезно и в бою. Он наполняет персонажа чувством эйфории и уверенности в себе. Эта непоколебимая решимость помогает герою справляться с болью и паникой, временно давая дополнительные 10 хит-пойнтов и бонус +1 ко всем проверкам, связанным с социальным взаимодействием. Лидер действует 10 минут, после чего дополнительные хит-пойнты и бонус исчезают. Если после этого у персонажа останется меньше одного хит-пойнта, он потеряет сознание на 5 минут, после чего очнётся с 1 хит-пойнтом. Персонажи ведущего под действием этого стиму получают бонус +2 к боевому духу.

Стим, Незнакомец: эти стиму были популярны среди более декадентских членов общества Старой Земли, желающих временно испытать жизнь в чужой шкуре. В зависимости от марки и изначальной ниши стиму в них загружался облик известных фигур поп-культуры, антропоморфных животных, неземных созданий или чего-то её более экзотического. После применения стиму персонаж должен оставаться неподвижным десять минут – в это время наниты быстро меняют его внешний вид в соответствии с заложенным в стиму шаблоном.

Новый внешний вид – чисто косметическое изменение, которое не влияет на характеристики персонажа. Изменение добавляет 3 пункта к напряжению организма и не действует на несогласного персонажа. Новая форма держится 72 часа. Жестящик с набором инструментов ТУ5 и чертой “Золотые руки” не меньше четырёх пунктов может перепрограммировать этот стиму с помощью образцов ДНК, взятых у определённого существа, за один день работы.

Стим, Очищение: этот стиму изначально предназначался для лечения случайных отравлений нанитами, побочных действий медикаментов и других интоксикаций. При использовании он добавляет два пункта напряжения организма, немедленно уменьшает количество очков отравления персонажа на $kб+1$ единиц и исцеляет его от действия всех обычных ядов; в случае специальных боевых отравляющих веществ может потребоваться спасбросок стойкости, при провале которого стиму окажется бессилён. Очищение мгновенно устраняет похмелье, опьянение и заканчивает действие всех стимув типа Стиль.

Стим, Панацея: это лекарство широкого спектра против практически любой болезни добавляет I пункт напряжения организма и немедленно исцеляет любую обычную болезнь. В случае генно-инженерного биологического оружия стим позволяет пройти спадбросок стойкости, при провале которого он оказывается неэффективен. Кроме того, Панацея восстанавливает к4 очка телосложения, потерянных из-за действия радиации. Эти стимулы были одними из самых распространённых до Волны, однако после разразившегося апокалипсиса их использовали больше всего, поэтому сейчас они в большом дефиците.

Стим, Пластырь: этот аналог аспирина Старой Земли применялся при любой головной боли, порезе или приступе изжоги. Он даёт обычный эффект стимула с небольшим ощущением хорошего самочувствия на шесть часов.

Стим, Стиль: эти относительно распространённые стимулы были ориентированы на рынок продуктов для персонального стиля. Большинство из них обладает незначительными эффектами, которые трудно предугадать без специальных черт, показывающих знание истории канувшей в лету цивилизации и давно исчезнувших линеек продуктов. При необходимости ведущий может использовать приведённую ниже таблицу, чтобы определить эффект стимула.

кЮ	Результат
1	Все волосы на теле выпадают и не вырастут снова, пока не будет принят стим Очищение
2	Наниты-чистильщики делают персонажа идеально чистым, и поддерживают такое состояние в течение недели
3	На коже персонажа проступают ярко светящиеся татуировки какой-то древней политической партии или социальной группы. Они держатся одну неделю и освещают всё в радиусе 10 метров вокруг персонажа.
4	Персонажа на неделю окружает тонкий изысканный аромат духов
5	За минуту волосы на голове вырастают на метр
6	Персонаж в течение недели будет чувствовать себя комфортно в любом климате
7	В течение недели персонаж будет пребывать в хорошем настроении
8	Бросьте кб: на 1-3 это контрацептив, который действует, пока не будет принят стим Очищение. На 4-6 стим гарантирует беременность либо у персонажа, либо у его следующего партнёра. Персонаж не подозревает об этих эффектах, если у него нет нейроинтерфейса.
9-10	У стимула нет какого-то заметного эффекта.

Стим, Тайфун: до Волны этот нелегальный боевой стим иногда утекал из военного аппарата Директората и оказывался в руках мятежников и дельцов с чёрного рынка. Тайфун вводит человека в состояние неумолимой ярости. Каждый раунд действия стима персона может совершать бросок атаки дважды и выбирать лучший результат, при этом его класс брони уменьшается на 4, поскольку он пренебрегает своей безопасностью. Персонажи ведущего во время действия Тайфуна получают боевой дух 12. Стим действует 2к6 раундов и добавляет 1 пункт напряжения организма.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

До Волны персональные транспортные средства встречались на Земле нечасто. Директорат предпочитал контролировать перемещение своих граждан, а системы общественного транспорта хватало практически для любых нужд. Персональный гравкар был привилегией важного чиновника, обычные же люди пользовались поездами.

С тех пор жестянщики Новой Земли восстановили некоторые древние транспортные средства и создали современные эквиваленты. И новые, и старые машины практически всегда питаются от электричества; батареи типа Б хватит транспорту на шесть часов работы.

Колёсный, гусеничный и водный транспорт действует как обычно. Средства передвижения на антигравках парят примерно в метре от земли и при необходимости могут кратковременно увеличивать эту высоту до двадцати метров. Они способны без замедлений преодолевать сложные поверхности и жидкости, но в волнующемся море могут увязнуть.

Настоящий воздушный транспорт практически не встречается. Орбитальные батареи Анкила, системы обороны Старой Земли, были перепрограммированы, и теперь считают каждый летательный аппарат считается враждебной целью, так что дальние путешествия по воздуху обычно заканчиваются превращением в раскалённый газ. Живые существа, летающие на большой высоте, такую реакцию со стороны Анкила не вызывают. Ходят упорные слухи, что некоторые летательные аппараты были исключены из целей орбитальных батарей, что может позволить их владельцам преодолевать целые континенты за несколько минут, однако никаких реальных подтверждений этому никто не видел.

Транспортные средства имеют следующий набор характеристик.

Манёвренность – это абстрактная мера скорости и манёвренности транспорта. Если транспортные средства гонятся друг за другом, разница в их манёвренности добавляется к встречной проверке характеристики водителей. Также манёвренность можно использовать в качестве модификатора при сложных манёврах.

Скорость – среднее количество километров, преодолеваемое транспортом за час при нормальных условиях. Очень быстрое транспортные средства могут иметь низкий показатель из-за недостаточной проходимости, в то время как гусеничные вездеходы с небольшой скоростью могут надёжно её поддерживать в любых условиях. Модификаторы для путешествий по открытой местности применяются к этим цифрам как обычно, но транспорт на антигравах игнорирует любые штрафы, кроме как от лесов, джунглей и гор.

Броня вычитается из всех повреждений, наносимых транспорту оружием. Броня не применяется против тяжёлого вооружения, поскольку оно зачастую предназначено как раз для таких целей. Попадание по транспортному средству происходит автоматически, если оно стоит на месте в пределах 10 метров от стрелка. Для попадания в движущийся транспорт или с большого расстояния необходим бросок атаки по КБ 10; из броска вычитаются манёвренность цели и транспорта, в котором находится атакующий.

Хит-пойнты указывают, какое количество повреждений может выдержать транспорт, прежде чем он будет уничтожен. Если хит-пойнты транспортного средства уменьшаются до половины, его манёвренность также уменьшается вдвое с округлением вверх, а летящие транспортные средства должны приземлиться при первой же возможности. Транспорт так же подвержен износу, как и другое оборудование, и его состояние может быть ниже идеального, как описано в разделе “Повреждение экипировки” – штрафы к атаке и урону, а также вероятность отказа относятся ко всему установленному на транспорте вооружению.

Если хит-пойнты транспортного средства падают до нуля, его экипаж и пассажиры должны пройти спасбросок удачи. В случае провала персонаж получает урон, равный максимальному количеству хит-пойнтов транспорта, в случае успеха эти повреждения уменьшаются вдвое с округлением вниз. Каждая успешная починка транспорта восстанавливает ему 2к6 хит-пойнта помимо улучшения его состояния.

Экипаж указывает, сколько людей помещается в транспортное средство. Для управления приведёнными здесь транспортными средствами необходим только один человек, хотя для ведения стрельбы могут потребоваться дополнительные члены экипажа.

Груз показывает грузоподъёмность транспорта в предметах. Точный подсчёт загруженности редко стоит потраченного времени, и чаще всего ведущий должен использовать этот параметр, чтобы примерно прикинуть, смогут ли припасы экспедиции поместиться в доступный им транспорт.

Монтажные узлы обозначают количество доступных на транспортном средстве точек для установки оружия. На каждый узел может быть установлено одно оружие, однако тяжёлое вооружение использует два узла. Для каждой единицы установленного вооружения требуется свой стрелок.

Технический уровень показывает минимальный технический уровень для создания и ремонта этого транспортного средства. Для создания транспорта требуется 60 единиц утиля.

Транспорт	Цена	Манёвр.	Скор.	Броня	Экип.	Груз	Монт. узлы	ТУ
Лодка	100	-1	20	6	15	1500	2	2
Катер	500	0	40	6	15	1500	2	3
Мотоцикл	1000	3	30	4	2	30	1	3
Автомобиль	5000	1	20	6	5	150	2	3
Ховерцикл	5000	3	40	3	2	20	1	4
Гравкар	10000	2	40	4	5	100	2	4
Краулер	7500	-1	30	8	8	1000	3	4
Боевой вагон	15000	-1	10	10	6	150	6	3
Универсальный трактор	10000	-1	10	8	1	4000	2	4
Боевая машина Директората	-	3	100	*	20	500	6	5
* Боевые машины Директората можно повредить только тяжёлым вооружением								

Мотоциклы и построенные на антигравках **ховерциклы** – два варианта одной идеи на разном техническом уровне. Разведчики налётчиков и патрули поселений особенно ценят их за скорость и манёвренность.

Автомобили встречаются обычно современных конструкций, собранные из арматуры, найденных в развалинах листов металла и гудящих электромоторов. **Гравкары** же, как правило – артефакты далёкого прошлого, владельцы которых постоянно испытывают трудности с поддержанием их в рабочем состоянии.

Лодки и катера – небольшие водные транспортные средства, до Волны предназначавшиеся для отдыха. Невзгоды жизни на Новой Земле существенно поменяли сферу их использования, а свирепые водоплавающие мутанты делают водные торговые пути столь же опасными, как и сухопутные.

Краулеры – это семейство колёсных или гусеничных машин, предназначенных для грузовых перевозок по опасной местности. Они медленны и неповоротливы, но их толстая броня и внутренний простор делают их очень привлекательными в качестве мобильных крепостей.

Боевые вагоны ошестиниваются оружием и бронёй, наваренной вокруг мощного электромотора. Банды налётчиков обожают их за огневую мощь, но

такие неуклюжие машины крайне неповоротливы, и накладывают штраф -2 ко всем проверкам характеристик, связанным с вождением.

Универсальные тракторы относительно часто встречались в сельской местности до Волны, поскольку Директорат считал “естественные агрокультурные техники” важным дополнением к огромным роботизированным фермам, в основном снабжавшим пропитанием население Старой Земли. Такие небольшие тракторы неповоротливы, но крайне полезны. В них встроены сельскохозяйственные приспособления, кран, способный поднять тонну веса на высоту до тридцати метров, гравитационные стабилизаторы, позволяющие им уверенно держаться даже на нестабильной поверхности, и способность перевозить до восьми тонн груза. В большинстве поселений универсальные тракторы ценят больше собственных детей, но сложность добычи батарей для них, и требуемый опыт с запчастями для поддержания их в рабочем состоянии, делают универсальные тракторы очень дорогими машинами.

Боевые машины Директората исчезающе редки, поскольку большинство антигравитационных машин давно вышли из строя из-за повреждений от нанитов. Те же, что действуют до сих пор, требуют кучу запчастей для поддержания в рабочем состоянии. Боевые машины обладают изолированной атмосферой, которую могут рециркулировать, пока у них есть питание. Они способны погружаться под воду на глубину до километра, и в теории способны на суборбитальные полёты, хотя это с вероятностью 1 из 6 приведёт к уничтожению орбитальными батареями. Этот шанс проверяется каждые 10 минут полёта.

РАБОЧИЙ СКОТ

В последовавшие за Волной годы ездовые и вьючные животные снова стали крайне популярны. Чистокровные и мутировавшие разновидности лошадей, волов, мулов и верблюдов можно часто встретить на дорогах Новой Земли вместе с их наездниками и грузами. Тем не менее, подобная роскошь доступна не всем, и найти хорошее животное за пределами поселений, располагающих достаточном поголовьем скота, может быть сложно.

Любое животное, достаточно крепкое, чтобы выжить в новом мире, не потребует большого внимания от своего владельца. Большинство ездовых или вьючных животных могут питаться подножным кормом в часы отдыха, а вода и корм, заражённые для человека, не причинят им особого вреда.

Большинство животных не приучены к бою. Успешная проверка харизмы со сложностью II позволит успокоить нетренированное животное в случае паники, но само оно атаковать никого не будет. Вьючные животные побегут в случайном направлении, пока не окажутся в безопасности, при этом персонаж

может соскочить с улепётывающего скакуна, пройдя проверку ловкости со сложностью II: в случае успеха он не получит повреждений, провал же грозит кб единицами урона.

Тренированные для боя животные никогда не паникуют в сражении, а некоторые могут и сами в нём активно участвовать. Такие звери действуют в свой ход. Иногда можно раздобыть обычных выючных животных, приученных не паниковать в бою, но цена на них будет как минимум в два раза выше обычной.

Предполагается, что все жители пустошей способны без проблем справляться с обычной верховой ездой, однако для сражений верхом необходима подходящая черта, отсутствие которой накладывает на наездника штраф -2 к броскам атаки.

Приведённая здесь таблица содержит краткие характеристики для некоторых наиболее часто встречающихся верховых и выючных животных Новой Земли. Обычная нагрузка приведена в предметах и должна дать ведущему общее представление о том, сможет ли животное нести предполагаемый груз. Большинство животных откажутся идти, будучи перегруженным. Цены отражают среднюю стоимость животных в поселениях, которые их разводят. Вне таких анклавов цена может быть до пяти раз выше.

Животное	Цена	ХД	КБ	Бонус атаки	Урон	Движ., м	Б.Д.	Груз
Собака	20	1	13	+2	к4	9	9	0
Выючный пони	30	1	12	0	к4	9	5	30
Верховая лошадь	50	2	12	0	к6	21	6	75
Вол	50	3	12	0	к6	6	6	200
Боевая лошадь	250	4	12	+4	к8	15	9	100
Боевой зверь	500	4	14	+4	к8+2	15	9	100

Собаки – лучшие друзья человека в проклятых пустошах Новой Земли. Выжившие породы, как правило, большие, крепкие и умные благодаря биоинженерии. Выращенные в поселении собаки легко привязываются к хозяину и будут отважно за него сражаться, но стаи диких псов давно потеряли всякое желание кому-либо подчиняться и являются распространённой опасностью диких просторов. В отличие от травоядного скота, собакам требуется отдельное питание. Владельцы должны давать им один рацион еды каждые два дня, иначе собака начнёт накапливать очки голода, как человек.

Выючные пони произошли от многочисленных пород домашних лошадей, популярных перед Волной. Такие пони чуть выше полутора метров в холке, весьма выносливы и спокойны. Теми же характеристиками обладают ослики и мулы, которых также можно часто встретить в поселениях Новой Земли.

Выючные пони, как правило, достаточно юркие, чтобы проходить везде, где может пройти человек.

Верховые лошади Новой Земли выносливей и умнее своих древних предков благодаря внесённому генетическим изменениям, которые должны были уменьшить сложности с их разведением и содержанием. У этих животных возникают проблемы с преодолением узких пространств и нестабильной местности, с которыми не возникает трудностей у пони, однако они могут двигаться с гораздо большей скоростью. Характеристики верховых лошадей можно использовать и для других подобных ездовых животных.

Волы не были особенно распространены на Старой земле, однако после Волны неприхотливость, выносливость и грузоподъёмность сделали их крайне ценными животными. Они не обладают скоростью лошадей и манёвренностью пони, однако способны везти гораздо больше груза. Обычно волов запрягают в телеги, которые стоят столько же, сколько сам вол; перемещаться волы могут только по дорогам и другой легко проходимой местности.

Боевые лошади редко встречаются на Новой Земле, поскольку для этого необходимо не только найти подходящую по размеру особь, но и преодолеть их врождённую благодаря генной инженерии кротость. Этот процесс весьма жесток, и выжившие после него животные, как правило, несут на себе оставшиеся после него шрамы, не всегда только на теле. Некоторые, гораздо более отважные заводчики работают с мутировавшими породами, потерявшими весь свой природный пацифизм. В обоих случаях на выходе получается свирепый зверь, способный наносить врагам ужасающие удары копытами одновременно с атаками наездника.

Боевых зверей можно встретить всех форм и размеров. Обычно это какое-то бывшее местное травоядное, перенёсшее какую-то наследуемую мутацию из-за нанитов Объятий. Боевые волы со стальными рогами, верховые львы, боевые жуки и ящеры – лишь малая часть встречающегося разнообразия. Большинство из них обладает схожими свойствами и может пользоваться одинаковыми характеристиками, хотя некоторые из них с более толстой шкурой могут иметь больший класс брони, обычно в обмен на более низкую скорость. Все боевые звери тренированы для участия в сражениях.

УСЛУГИ

Ниже приведены приблизительные расценки для получения наиболее часто встречающихся в жизни авантюристу услуг. Естественно, они могут свободно изменяться ведущим в зависимости от ситуации.

Услуга	Цена
Взятка, мелкая	10
Взятка, серьёзная	300
Обед, изысканный	10
Постой в поселении, дешёвый	0.2/день
Постой в поселении, дорогой	1/день
Путешествие по воде	2/день

ЗЕМЛЯ И НЕДВИЖИМОСТЬ

На большей части пустошей право на собственность приходится обеспечивать собственным копьём. Даже в поселениях большинство недвижимости передаётся чаще по обычаям и общему согласию, нежели юридическим соглашениям. Однако некоторые поселения сохранили большее уважение к формальным правам на собственность, и в них признаётся продажа прав на владение и использование.

В большинстве поселений сообщество с радостью передаст землю любого размера сильному владельцу, при условии, что он сможет её защитить. В большинстве случаев предполагается, что владелец построит на земле какой-нибудь дом и будет обрабатывать её вместе со слугами или членами семьи. Как правило, анклавов не выдают исключительные права на охоту или пастбища, но выделают столько земли под сельское хозяйство, сколько человек способен обработать – конечно, если он готов взять на себя риск и поселиться на необжитой земле возле сообщества.

Приведённые ниже цены на землю предназначены для случаев, когда персонаж хочет занять землю, которая уже кем-то занята, убедив таким образом текущего владельца перебраться в другое место. Также эти цены могут быть полезны, если плодородная земля поблизости в дефиците.

Для возведения сооружений требуется время. За каждые 50 рационов, которые стоит здание, требуется четыре дня постройки. Если удвоить плату, работа может быть выполнена за половину этого времени. Каждый день использования универсального трактора или другой высокотехнологичной

помощи считается за четыре дня обычной работы. Например, если требуется 60 дней и используются два универсальных трактора, всё будет готово за 8 дней.

Строения

Некоторым игрокам нравится подробно планировать собственные постройки. Для этого ниже приведены базовые элементы, такие как стены, полы, тоннели и т.п. Цены приведены для простых строений без дополнительных украшений и мебели, если не указано иное. Двери, окна, лестницы и прочие базовые элементы можно добавлять без дополнительных затрат, меблировка может добавляться, в зависимости от качества, от 10 до 50% стоимости помещения.

Строение	Цена
Простое деревянное здание, 3 x 3 x 3	50
Изысканное деревянное здание	100
Здание из утиля, 3 x 3 x 3	75
Изысканное здание из утиля	150
Каменное здание, 3 x 3 x 3	100
Изысканное каменное здание, 3 x 3 x 3	200
Деревянная стена, 3 x 3 x 1	10
Стена из утиля, 3 x 3 x 1	20
Каменная стена, 3 x 3 x 1	40
Земляной ров, 3 x 3 x 3	10
Земляной туннель, 3 x 3 x 3	50
Каменный туннель, 3 x 3 x 3	10

Деревянные строения. Приблизительно куб 3 на 3 на 3 метра деревянных конструкций. Деревянные полы, внутренние стены и потолки входят в комплект. В случае более масштабных строений этот вариант можно купить несколько раз – например, для двухэтажного здания размером 9 x 9 x 6 её нужно купить 18 раз. Внешние стены имеют толщину 0.3 метра, внутренние – 0.15 метра. Те же цены можно использовать и для строений из глины.

Строения из утиля. Это здание построено из найденных в руинах обломков и металлической обшивки времён Старой Земли. Хотя такие постройки не столь приятны глазу, как деревянные, материалы Старой Земли гораздо прочнее.

Приведённые здесь цены подразумевают, что в радиусе шести километров от места постройки имеется достаточный запас стройматериалов, иначе необходимость доставки может увеличить стоимость здания в три-пять раз.

Каменные строения. Эти здания из обтёсанного камня могут быть возведены везде, где для них есть достаточно исходного материала. Большинство сообществ ТУ2 не испытывает проблем с обработкой камня, в поселениях ТУ1 стоимость таких зданий увеличивается вдвое, а в случае ТУ0 – вчетверо.

Стены, построенные из соответствующих материалов, предназначены для защиты от внешних угроз, и оборудованы мостиками, бойницами и разумным количеством укрепленных ворот.

Туннели предполагают камень нормальной прочности. Как и в случае с другими каменными конструкциями, в сообществах ТУ1 стоимость увеличивается вдвое, в сообществах ТУ0 – вчетверо.

Рвы могут быть вырыты в земля для водоотведения или для защиты. Те же цены можно использовать для других земляных работ.

Готовые здания

Для тех персонажей, которых не заботят детали их нового дома, или которые хотят купить готовое строение, ниже приведены наиболее часто встречающиеся здания, которые можно найти в поселениях Новой Земли. Все здания построены из утиля, если он доступен, однако более бедные постройки могут быть из дерева (-30% стоимости), а более важные – из камня (+25% стоимости).

Строение	Цена
Хижина	100
Деревенский дом	750
Поместье	7500
Дома с двором	6000
Мастерская, ТУ2	1000
Мастерская, ТУ3	4000
Мастерская, ТУ4	8000
Крепость	4000
Земля, пахотная	400
Земля, пастбище	200
Земля, бесплодная	50

Хижины – это обиталища из одной комнаты, собранные из подручных материалов, лишь немногим лучше простой палатки. Опасности Новой Земли не благоволят архитектурным стилям, которые неспособны выдержать яростные нападения кровожадных мутантов, так что лишь самые нищие поселения используют более хрупкие конструкции.

Деревенский дом – это здания, которые можно встретить ближе к центру поселения. У них нет своего двора и каких-то других укреплений, и большинство из них состоит из двух этажей: первый с двумя-тремя комнатами обычно занят рабочим пространством и хранилищем, а на втором располагаются спальни и хранятся ценности. Большинство строятся из утиля или дерева, если утиль сложно достать.

Поместья представляют собой самые роскошные здания в поселении, обычно наследуемые местными влиятельными семьями. Поместья всегда имеют не меньше двух этажей и до дюжины комнат. У них толстые стены, и зачастую на первом этаже, отданном под хранилище, отсутствуют окна, а на второй этаж ведут узкие лестницы, которые легко оборонять. При строительстве используется утиль или камень, в зависимости от доступности, однако материал всегда выбирается самый лучший.

Дома с дворами обычно представляют собой несколько квадратных зданий, лицевые фасады которых смотрят внутрь двора, а задние соединяются стеной. Этот стиль довольно популярен, поскольку даёт одновременно и неплохую защиту, и место для большой семьи. Цена на такой дом включает в себя четыре здания со стенами. Внешние размеры, как правило, составляют 30 на 20 метров, а внутреннего двора – 15 на 10 метров.

Мастерские нужны для работы жестянщиков или каких-то других сложных технических процессов. Для работы с ТУО и ТУІ никаких особенных мастерских не требуется – достаточно просто расчищенного пространства и набора инструментов. Приведённые здесь цены предполагают, что поселение обладает достаточным техническим уровнем, чтобы поддерживать работу мастерской. Недостаток нужных ресурсов чаще всего приводит к невозможности работы мастерских. Физически мастерские чаще всего соединяются с другими строениями, и зачастую представляют собой большие комнаты с прочными стенами и подходящим оборудованием.

Крепости зачастую служат сердцем обороны поселения, последним убежищем против бандитов и мутантов. Большинство крепостей размером примерно 25 на 25 метров, без окон на первом этаже и с узкими бойницами на втором. Прочные металлические люки на крыше позволяют воинам обстреливать нападающих и сбрасывать им на головы камни. Хотя крепости неудобны для постоянного проживания, население большинства маленьких анклавов может полностью поместиться внутри в случае экстренной необходимости. Первый этаж также часто используют как амбар, а второй для хранения наиболее ценных реликвий поселения.

Земля продаётся гектарами – участками по 10000 квадратных метров. В тех сообществах, где землю не просто раздают по общему согласию, пахотные земли стоят дороже всего, за ними следуют пастбища. Бесплодная земля бесполезна даже для животных, но на ней можно возводить здания, если почва не ядовита или радиоактивна.

Урожайность на фермах

Заражённые нанитами земли или мутировавшая флора Новой Земли не способствуют лёгкому земледелию или высоким урожаям. Большинство генно-инженерных растений стали жертвой для нанитов Объятий, и современные фермеры вынуждены снова выращивать примитивные сельскохозяйственные культуры, изначально предназначенные скорее для украшения, нежели в качестве источников пищи. Урожай с таких сортов настолько ограничен, что для многих поселений охота и собирательство становятся достойной альтернативой даже с учётом накопленного фермерского опыта.

Для обработки пяти гектаров земли с инструментами ТУ1 необходимы два человека и их дети; как правило, это приносит до 400 килограмм пищи с гектара. Принимая во внимание портящиеся продукты и неурожаи, большинство занятых в сельском хозяйстве семей вынуждены трудиться на земле в полном составе, просто чтобы избежать голодной смерти. Сельскохозяйственное оборудование ТУ2 удвоит количество земли, которую может обрабатывать та же семья. Оборудование ТУ3 позволит этой семье обрабатывать до двадцати гектаров, получая с каждого до 500 килограмм в год.

Приведённые здесь урожаи могут позволить ведущему и игрокам прикинуть примерную производительность той или иной фермы. Большинство персонажей игроков не имеют желания осесть и заняться фермерством, но представлять ресурсы поселения иногда может быть полезно. Урожаи ферм, которыми владеют персонажи игроков, обычно тратятся на поддержание самих ферм и их рабочих.

НАЁМНИКИ

Услуги, оказываемые в обмен на защиту, встречаются в пустошах сплошь и рядом, гораздо чаще, чем обычная наёмная работа или подённая. Большинство авантюристов обычно может найти в поселении свободную пару рук, владелец которых готов работать за ежедневную плату, но настоящая верность – это результат надёжных обязательств по защите и пропитанию. На важных людей в поселениях часто работают за обещание защиты, базовых нужд и поддержку в голодные времена. В некоторых местах такое покровительство формально закрепляется феодальными соглашениями с определёнными обязанностями и ограничениями, которые накладываются на это отношения. Иногда это вырождается в настоящее рабство, когда к людям относятся как к собственности, которой могут пользоваться сильнейшие члены сообщества.

Авантюристы редко способны предложить безопасность, которую большинство жителей поселений требуют за постоянную службу. Краткосрочные договорённости можно заключить с помощью предложений еды и товаров, но даже в этом случае обычно подразумевается, что наниматель должен разбираться с серьёзными проблемами, с которыми могут столкнуться его работники. Авантюрист, не желающий заботиться о благополучии своего наёмника сверх строгих условий контракта, может столкнуться с серьёзными трудностями при поиске новых помощников.

За редким исключением наёмники не будут подвергать себя опасности, к которой привыкли закалённые авантюристы. Если наёмник считает, что ситуация стала для него слишком рискованной, он должен пройти проверку боевого духа с модификатором харизмы своего нанимателя. В случае провала он посчитает, что работа того не стоит, и покинет группу при первом же удобном случае.

В таблице приведены цены на неделю и в предположении, что поселение достаточно велико, чтобы иметь избыток рабочих рук. В более жестоких сообществах, где людей продают как собственность, обычной ценой за раба будет пятидесятикратная стоимость недельного найма.

Наёмники, как правило, являются опытными профессионалами в своём деле с бонусом +2 к связанным с ним проверкам и без модификаторов в остальных случаях. Услуги более опытных наёмников, имеющих бонус +3, стоят минимум в пять раз дороже, а для редких мастеров с бонусом +4 – в 10 раз дороже, если их вообще можно найти.

Наёмник	Б.Д.	Цена/неделя
Слуга	7	2
Жестянщик	7	20
Лекарь	7	10
Носильщик	8	4
Специалист	7	10
Воин	9	8
Ветеран	10	15
Куртизанка	6	20
Гид	7	15

Наниматели обеспечивают наёмников ежедневным питанием

Слуги – это люди без каких-то особых навыков помимо тех, которые общеприняты в их сообществе. Они могут быть хорошими фермерами или способными охотниками, но практически все члены их поселения будут обладать теми же способностями. При условии, что семьи этих людей могут обойтись без их ежедневного труда, они могут взять работу на стороне, если та не подвергает их значительной опасности.

Жестянщика иногда можно ненадолго нанять для починки экипировки или создания устройств из предоставленных нанимателей запасных частей. Простой ремонт низкотехнологичного устройства может потребовать в качестве платы всего один-два рациона, в то время как для более сложных устройств будет необходимо оплата запчастей и существенное вознаграждение жестянщику. У большинства жестянщиков есть своя мастерская с техническим уровнем, равным общему ТУ их поселения.

Лекари могут помочь смертельно раненым товарищам своими запасами целебных трав, наполовину исправного медицинского оборудования и богатого опыта. Лекари могут совершать проверки характеристик, помогая персонажам преодолевать последствия болезней или ядов, а также заботиться о них после стабилизации от смертельных ран. Один лекарь может одновременно лечить до шести пациентов.

Носильщики отличаются от обычных слуг тем, что согласны отправляться со своими нанимателями в дикие земли и опасные экспедиции в пустошах. Каждый носильщик обладает силой 14 для определения его грузоподъёмности, и прочими характеристиками, аналогичными воину племени из бестиария. Носильщики не будут отправляться в руины и прочие крайне опасные места, и

не будут исполнять роль наёмных воинов. Тем не менее, они будут сражаться для самозащиты и терпеливо сносить все обычные опасности диких пустошей.

Специалисты владеют каким-то определённым навыком: это могут быть опытные разведчики, погонщики скота, торговцы или представители иных профессий. Их навыки не столь редки или важны, чтобы за них приходилось слишком много платить, однако они всё же выделяются на фоне простых слуг. Как правило, специалисты не будут подвергать себя опасности.

Воины готовы продавать свои услуги тем, кто готов как следует заплатить. Большая их часть обладает характеристиками обычных воинов племени, но, в отличие от носильщиков, они готовы сражаться рядом со своими нанимателями. Большинство деревенских стражников считаются воинами, так же как крепкие фермеры или охотники, не гнушающиеся боевыми навыками. Обычные воины, как правило, предпочитают не соваться в руины и прочие крайне опасные места, но будут отважно сражаться в более привычных условиях пустошей. Воины, обученные обращению с редким оружием или экипированные огнестрелом, будут как минимум вдвое больше своих обычных коллег.

Ветераны – закалённые бойцы, зачастую элита своего поселения. Все обитатели Новой Земли не понаслышке знают о насилии, но ветераны разбираются в нём достаточно хорошо, чтобы зарабатывать им на жизнь. Ветераны обладают характеристиками элитных воинов из бестиария, и будут сражаться по приказу своего нанимателя, пока ситуация не станет слишком безнадёжной. Некоторые из них могут даже согласиться отправиться с авантюристами в руины, но при этом потребуют полноценную долю добычи, если та превысит их обычную плату.

Куртизанки редко встречаются за пределами наиболее процветающих поселений. Красивую девушку или симпатичного юношу могут щедро одаривать подарками в небольших фермерских деревушках, и несчастные души могут сделать что угодно за миску риса, но только в богатых сообществах имеется достаточно избыточных ресурсов, чтобы позволить себе содержать профессиональных одалисков.

Гиды – это люди, обеспечивающие персонажей связями и информацией в незнакомых местах. Их нанимают, чтобы упростить нанимателям поиск жилья, объяснения местных обычаев и организации встреч с важными людьми. Чужакам, незнакомым с порядками и законами большого поселения, настоятельно рекомендуется обзавестись услугами гида, чтобы избежать какого-нибудь смертельного недопонимания.

СПУТНИКИ

Бывает, что даже самым отважным и непоколебимым авантюристам не кажется постыдным привлечь в экспедицию более опытных помощников, нежели простые носильщики или слуги. Такие персонажи ведущего называются спутниками.

В отличие от простых наёмников, спутники, привлекаемые для отдельных экспедиций, готовы делить с персонажами игроков любые опасности и невзгоды. Чтобы получить подобные услуги, героям необходимо найти в местном сообществе способных, полных духом авантюризма людей, готовых встретиться лицом к лицу со смертью. Как правило, подобные поиски и переговоры занимают неделю и не гарантируют успеха.

Спутнику требуется конкретный наниматель, определённый персонаж игрока, который будет за него отвечать. Количество спутников, которых может нанять герой, равно одному плюс его модификатор харизмы плюс треть уровня героя с округлением вниз. Также следует иметь в виду, что уровень спутника не может превышать уровень персонажа игрока – кандидат сам откажется следовать за менее опытным нанимателем.

Персонаж, желающий найти спутника для похода, должен пройти *проверку харизмы* со сложностью 9 для большого поселения, 11 для преуспевающей деревни поменьше или 13 для менее населённых мест. Ведущий может накладывать дополнительные модификаторы для броска в зависимости от окружающей обстановки, отражая доступность соответствующего людского ресурса. Например, бедные и неблагополучные районы могут дать бонус +2, поскольку желающих взяться за любую работу там будет больше, а в процветающих или наоборот, опустошённых болезнями или набегами землях, бросок будет необходимо совершать со штрафом от -1 до -3. Также большое значение может оказать *репутация персонажа игрока*: каждый погибший или покалеченный под его началом за последние полгода спутник добавляет к броску штраф -2, а благополучно вернувшийся – уменьшает этот штраф на 1.

В случае успеха разница между целевым значением и результатом проверки будет означать уровень спутника, готового присоединиться к группе, с максимумом, равным уровню нанимателя. Его класс определяется *броском 2к8*: 2-4 означает, что кандидат – жестянщик, 15-16 – посредник, остальные значения – убийца. Спутники могут пользоваться всеми особыми способностями своих классов. Способности посредников определяются случайным образом исходя из его уровня. Спутники используют *один модификатор характеристик* для бросков атаки, повреждений и проверок, определяемый при найме и равный 2к2-3. Жестянщики имеют доступ к профильной черте “Золотые руки”, однако в остальном черты у спутников отсутствуют. Спутники нулевого уровня аналогичны персонажам первого уровня, но получают только половину хит-пойнтов.

Как правило, спутники берут за свои услуги как минимум половину стандартной доли в добыче, если их уровень меньше уровня нанимателя на 2+, и равную с героем долю в остальных случаях. Также спутники обычно требуют задаток, равный трём рационам за уровень, который оставляют своей семье и близким.

Если кандидат не устраивает нанимателя, герой может повторять проверку харизмы вплоть до первого провала, который будет означать, что желающие поучаствовать с ним в походе закончились.

Спутники – опытные и способные люди, готовые принять риск, который их наниматель хочет с ними разделить, однако они не рабы и не самоубийцы, и не будут жертвовать собой по прихоти персонажей игрока. Если спутник посчитает, что с ним плохо обращаются или пытаются использовать в качестве пушечного мяса, ведущий совершает за него бросок реакции с модификатором харизмы нанимателя. Как правило, результата 8+ достаточно, чтобы убедить спутника продолжить путешествие с персонажами игроков, однако каждый последующий такой бросок совершается с накапливающимся модификатором -1. Кроме того, спутники, будучи персонажами ведущего, следуют правилам по проверкам *боевого духа*, стандартное значение которого для них равно 9.

МУТАЦИИ

Когда Волна смысла рассудок псиоников человечества, последствия были разрушительными. Немногие выжившие мастера псионики совершенно обезумели, и их яростное нападение на родной мир оставило свои отметины, которые продолжают кровоточить два века спустя. Одной из таких отметин стало извращение системы “Объятия”.

Изначально задуманные как планетарная система реагирования на чрезвычайные ситуации, Объятия были сетью хранилищ нанитов и управляющих узлов, разбросанных по всей Земле. В случае какой-то глобальной катастрофы вроде орбитального удара, ядерного взрыва или химического заражения, система Объятий должна была активироваться и распылить облака летучих восстанавливающих нанитов, чтобы помочь раненым и стабилизировать поражённую область. Наниты исцеляли бы физические раны, укрепляли рушащиеся строения и очищали живые организмы от радиации и токсинов.

Безумцы всё это изменили. Несмотря на усилия глобального искусственного интеллекта противостоять им, один из выживших псиоников-нанопрограммистов смог исказить программу Объятий, объединив несколько разновидностей нанитов, смешав и исказив их действие.

Всё, что смог делать искусственный интеллект, это усилить базовую программу Объятий. Наниты были предназначены для поддержания жизни, а не для её прекращения, и эта фундаментальная директива перекрыла наихудшие эффекты, которые пытался привить им Безумец. Объятия искажали заражённых, но редко напрямую убивали их.

Для кого-то это не было утешением. Небольшого генетического повреждения от радиации или мельчайшего следа заражения нанитами было достаточно, чтобы сделать человека уязвимым для разрушительного воздействия Объятий. Многие выжившие после Волны начали превращаться в ужасных чудовищ или калек. Некоторые быстро умерли, мутации же остальных оказались наследуемыми новыми поколениями.

Сейчас некоторые поселения принимают мутантов из-за их уникальных способностей, в то время как другие боятся и ненавидят их. В некоторых поселениях живут исключительно мутанты с наследуемыми изменениями. В целом, примерно каждый шестой житель Новой Земли сегодня – мутант.

Новые мутанты появляются каждый день. Практически любой человек подвергается риску заражения Объятиями, если пострадает от радиации или нанитной инфекции. Если облако Багровой Пыли не убьёт человека, Объятия могут завершить начатое. Каждый человек, путешествующий по пустошам, понимает, что может превратиться в мутанта за считанные минуты. Иногда их принимают обратно. Иногда их прогоняют те, кто когда-то их любил.

МУТАЦИИ И СТИГМЫ

Каждая мутация оставляет на своей жертве отметину. Эти отметины называют стигмами, и они варьируются от незначительных изменений цвета кожи до ужасных деформаций. В случае наследуемых мутаций стигма, как правило, повторяется и у следующих поколений.

Существование стигмы считается неопровержимым свидетельством мутации. В некоторых поселениях мутантов ненавидят, а в других они формируют правящую касту, однако в большинстве случаев их принимают или отвергают в зависимости от их полезности для сообщества.

Если у персонажа есть хоть одна мутация, он должен сделать бросок по приведённой ниже таблице стигм. Высокотехнологичное хирургическое вмешательство может исправить стигму, если персонажам удастся разыскать сохранившуюся операционную с действующим автодоком, но это может помешать использованию мутации. Что ещё хуже, человека, который демонстрирует удивительные способности без наличия стигмы, могут принять за ужасного псионика, и этого достаточно, чтобы мгновенно спровоцировать линчевание практически в любом сообществе. Обычно мутанты обладают только одной стигмой, независимо от того, сколько у них мутаций.

Имейте в виду, что способности, даруемые мутациями, базируются на действии нанитов, и не делают их носителей псиониками.

СОЗДАНИЕ МУТАЦИЙ

При создании персонажа игрок может потратить до трёх очков на мутации. Очки, не потраченные на мутации, можно использовать для увеличения характеристик героя. Как правило, одно потраченное очко позволяет сделать один бросок по приведённым ниже таблицам.

Каждый персонаж-мутант имеет *стигму*, которую необходимо определить броском по соответствующей таблице. Стигма не влияет на характеристики персонажа, но чаще всего очевидна для взгляда окружающих. Мутантам достаточно одной стигмы, хотя при желании игрок может взять и больше, если ему хочется получить особенно жуткого персонажа.

Следом игрок выбирает броском недостаток мутации, определяя негативные последствия изменений. Некоторые слова в каждой мутации приведены в квадратных скобках; это означает, что игрок совершает броски по соответствующим таблицам в этой главе, чтобы определить подробности. Например, если в описании мутации указано “Ваша [часть тела] имеет [форму]”, игрок должен сделать один бросок по таблице частей тела, и один – по

таблице форм, чтобы понять, какая именно конечность персонажа подверглась деформации и как.

После определения недостатка мутации игрок совершает бросок по таблице преимущества мутации, чтобы определить, какой полезный эффект та даёт. Все штаммы нанитов изначально предназначались для какой-то благой цели, и извращение системы Объятий не смогло полностью стереть их предназначение. Если недостаток и преимущество прямо противоречат друг другу (например, одновременная уязвимость и стойкость к огню), преимущество перебрасывается.

В большинстве случаев игроку следует постараться совместить недостаток и преимущество, объяснив, как одно влияет на другое. Если недостатком является вызванная нанитами уязвимость к открытому огню, а преимуществом – способность становиться невидимым с помощью голограмм, игрок может решить, что кожа его персонажа усыпана бесчисленными крохотными линзами, которые трескаются и плавятся от огня. Подойдёт любая связь, которую может придумать игрок, при условии одобрения со стороны ведущего.

кЮ	Стигма
1	Кожа персонажа разительно отличается цветом и текстурой от обычной
2	Бросьте кб. Но 1-3 у персонажа лишняя часть тела. На 4-6 у персонажа отсутствует часть тела. Бросьте по таблице Части тела , чтобы определить, какая.
3	Персонаж чудовищно уродлив, у него проявляется одна или несколько животных черт , выбранных бросками по таблице Животные . -2 ко всем социальным проверкам характеристик, кроме запугивания.
4	Бросьте кб. На 1-3 часть тела персонажа слишком маленькая. На 4-6 она неестественно большая. Бросьте по таблице Части тела , чтобы определить, какая именно. Это изменение не влияет на характеристики персонажа.
5	Сделайте бросок по таблице Формы . Эта форма присуща как минимум одной части тела персонажа.
6	Тело персонажа покрыто татуировками из нанитов которые давно утратили смысл. Бросьте кб: на 5-6 они светятся в темноте, освещая всё в радиусе 9 метров.
7	Сделайте бросок по таблице Животные . Эта форма присуща как минимум одной части тела персонажа.
8	Бросьте кб. На 1-3 персонаж неестественно высокий, 200+10кЮ сантиметром ростом. На 4-6 персонаж неестественно низкий, 50+10кЮ. Физические характеристики не меняются, но низкие персонажи не могут пользоваться двуручным оружием, которое не изготовлено специально для них.
9	Наниты образовали металлическую корку или хромировали какую-то часть персонажа.
10	Наниты преобразовали ваше тело в идеал красоты, кроме одной совершенно нечеловеческой детали. Сделайте бросок по таблице Части тела , чтобы определить затронутую конечность, а потом – по или по таблице Животные , или по таблице Формы , чтобы понять суть изменения.

к12	Недостатки мутаций
1	[Часть тела] персонажа имеет [форму]
2	Персонаж страдает от [психического расстройства]
3	Физиология персонажа не может выдержать [источник повреждений]. Урон от таких источников бросается дважды и выбирается лучший результат
4	[Окружение] ослабляет персонажа и лишает сил, давая вам штраф -2 к [физической характеристике] в течение 10 минут после попадания в него
5	У персонажа нет [части тела], но есть лишняя другая [часть тела]
6	Странные внутренние органы персонажа затрудняют ему прохождение [спасброска], давая к нему штраф -3
7	Из-за неэффективного метаболизма персонажу нужно вдвое больше [необходимого], чтобы избежать негативных эффектов. Если это сон, то для полноценного отдыха нужно 12 часов
8	Облик персонажа несёт на себе явный отпечаток [животных]. Окружающие не доверяют персонажу: он получает штраф -2 ко всем социальным проверкам характеристик с незнакомцами
9	Персонаж долго оправляется от стресса, теряя один пункт <i>напряжения организма</i> не каждый день, а через день
10	[Чувство] персонажа крайне ослаблено. Если это зрение, он не может дистанционно атаковать дальше 9 метров. Если это слух – персонаж глухой. Если это запах и вкус – персонаж получает штраф -2 при добыче пропитания и не может отличить заражённую еду от чистой
11	Мутация опустошает организм персонажа. В дополнение к нормальной стоимости активации преимущества, её использование требует дополнительно либо 1 пункт нагрузки организма, либо к6 урона (выбирается при активации). В случае постоянно активных мутаций, эту дополнительную цену необходимо платить раз в день, чтобы задействовать эффект мутации
12	Тело персонажа даже не является гуманоидным, но у него есть как минимум одна конечность, которая может служить рукой. Бросьте к4+2 раз для определения частей тела и свойств. Как минимум три броска должны быть по таблице [части тела], остальные можно совершать по таблицам [части тела], [животные] и [форма]

к12	Преимущества мутаций
1	У персонажа есть [естественная атака] , которой он может пользоваться в бою
2	У персонажа повышенная сопротивляемость к [источнику повреждений] . Урон из такого источника бросается дважды и выбирается меньший результат.
3	Мутация дала персонажу [экзотическую способность]
4	Мутация укрепила тело персонажа [природной бронёй]
5	Мутация дала персонажу [способность передвижения]
6	Усиленный мозг персонажа даёт ему бонус +2 к модификатору [ментальной характеристики] . Стресс от активации этой способности увеличивает напряжение организма на 1, а сама способность длится десять минут или одну проверку характеристики, если та произойдёт раньше
7	Усиленное тело персонажа даёт ему бонус +2 к модификатору [физической характеристики] . Стресс от активации этой способности увеличивает напряжение организма на 1, а сама способность длится десять минут или одну проверку характеристики, если та произойдёт раньше
8	Невиданная жизнеспособность персонажа даёт ему [способность стойкости]
9	Естественный иммунитет и защита делают персонажа крайне стойким к эффектам, требующий [спасброска] . Один раз в день персонаж может автоматически пройти такой спасбросок до броска костей
10	Природная стойкость вкупе с вырабатываемой нанитами энергией делает персонажа невосприимчивым к отсутствию [необходимого] . Оно не требуется персонажу для поддержания хорошей формы
11	Мутация даёт персонажу [способность восприятия]
12	Мутация даёт персонажу [ментальную способность]

к8	Животные	к10	Части тела	к8	Способности стойкости
1	<i>Птицы.</i> Перья, рудиментарные крылья, клювы, когти	1-2	Одна или две ноги	1	Кинетический демпфер
2	<i>Рептилии.</i> Чешуя, когти, длинные пасти, воротники, шипы	3-4	Одна или две руки	2	Природная регенерация
3	<i>Насекомые.</i> Хитин, фасеточные глаза, мандибулы, антенны	5-6	Голова	3	Быстрое лечение
4	<i>Псовые.</i> Мех, зубы, хвосты, ноги с обратными коленями, пасти	7-8	Один или два глаза	4	Радиоактивная живучесть
5	<i>Подводные.</i> Рыбья чешуя, выпуклые глаза, слизистые плёнки, "усы", плавники, щупальца	9-10	Рот	5	Выносливое тело
6	<i>Лошадиные.</i> Гривы, копыта, хвосты, короткошёрстная шкура, длинные конечности			6	Самоподдержка
7	<i>Медвежи.</i> Клыкастые пасти, короткий мех, короткие хвосты, широкое тело			7	Температурная стойкость
8	<i>Кошачьи.</i> Мех, когти, хвосты, вертикальные зрачки, гривы			8	Универсальная невосприимчивость

к8	Окружение	к8	Экзотические способности	к6	Источник повреждений
1	Тьма, не освящённая хотя бы факелом	1	Отделяемые органы	1	Дробящий: молоты, дубины, цепи, удары рукой
2	Пустыни или очень сухие места	2	Энергетический вампир	2	Химический: кислоты, токсины, облака газа
3	Естественный солнечный свет	3	Исцеляющее прикосновение	3	Режущий/колющий: копья, когти, зубы, клинки
4	Радиоактивные зоны	4	Природный интерфейс	4	Термический: открытый огонь, лазеры или плазма
5	Дождливые или водные зоны	5	Невидимость	5	Металпространственный: силовые винтовки, урон от псионики, экзотическое энергетическое оружие ТУ5
6	Температуры ниже нуля	6	Пластичность	6	Снаряды: стрелы, пули, магнитное оружие
7	Подземные области	7	Оборотень		
8	Болота, берега и влажные области	8	Повелитель звука		

к6	Ментальная характеристика	к8	Психическое расстройство	к6	Ментальная способность
1-2	Харизма	1	Трусость	1	Двойной разум
3-4	Интеллект	2	Диссоциация	2	Аура ужаса
5-6	Мудрость	3	Глупость	3	Эмпатия
		4	Обжорство	4	Рука воли
		5	Паранойя	5	Внутренний голос
		6	Вспыльчивость	6	Психокнут
		7	Мстительность		
		8	Гнев		

к8	Способности передвижения	к10	Природная броня	к6	Естественные атаки
1	Проворный	1-2	Абляция	1	Биопушка
2	Пловец	3-4	Бронекожа	2	Телесное оружие
3	Цепкий	5-6	Реактивная броня	3	Взрывной выброс
4	Летун	7-8	Отражающая оболочка	4	Лазерный взгляд
5	Прыгун	9-10	Защитная слизь	5	Жало
6	Меташаг			6	Ядовитое дыхание
7	Копатель				
8	Призрак				

к6	Необходимое	к4	Физическая характеристика	к6	Спасбросок
1-2	Еда	1-2	Сила	1-2	Стойкость
3-4	Вода	3-4	Ловкость	3-4	Уклонение
5-6	Сон			5-6	Дух

к6	Чувство	к8	Способности восприятия	к8	Форма
1-2	Зрение	1	Острый слух	1	Амёбоподобный
3-4	Слух	2	Острое зрение	2	Хитиновый
5-6	Обоняние и вкус	3	Чувство опасности	3	Покрыт мехом
		4	Чувство энергии	4	Растение- или грибоподобный
		5	Ночное зрение	5	С плавниками
		6	Предзнаменование	6	Металлический
		7	Радар	7	Покрыт чешуёй
		8	Нос ищeyки	8	Щупальца

СПОСОБНОСТИ И НЕДОСТАТКИ

Абляция: персонаж обладает панцирем, который поглощает до 10 хит-пойнтов повреждений, прежде чем персонаж начинает получать урон. Панцирь восстанавливает прочность после ночного отдыха.

Аура ужаса: персонаж может выпустить вокруг себя облако психоактивных спор или нанитов радиусом 20 метров. Облако заставляет союзников нервничать, но в остальном не действует на них, в то время как противники должны пройти проверку боевого духа, если находятся в бою с персонажем. Активация этой способности увеличивает напряжение организма на 1, сама способность действует 1 раунд.

Биопушка: персонаж может метать во врага осколки кости, зубы или другие снаряды естественного происхождения, как будто стреляет из штурмовой винтовки, используя модификатор ловкости для броска атаки. После каждого боя или случая, в котором использовалась эта мутация, персонаж должен пройти спасбросок стойкости без штрафа при одиночной стрельбе, или со штрафом -2, если использовалась стрельба очередью. В случае провала его природные резервы истощаются, и биопушка становится бесполезна до конца дня, если он не увеличит напряжение организма на 1 пункт.

Бронекожа: прочная кожа персонажа даёт ему бонус +2 к классу брони, складывающийся с любым носимым им доспехом.

Быстрое лечение: персонаж может естественным путём восстанавливать 1 хит-пойнт в час. Активация этой способности увеличивает нагрузку организма на 1 пункт, действует она до конца дня.

Взрывной выброс: персонаж может метать мешки с взрывоопасными биохимическими веществами или сферы нестабильных нанитов, как будто это разрывные гранаты. Активация этой мутации увеличивает напряжение организма на 1 пункт, после чего снаряд можно метнуть в течение пяти раундов.

Внутренний голос: электромагнитное излучение нанитов позволяет персонажу телепатически общаться с любым разумным существом в пределах видимости. Общение происходит на глубоком уровне, не требуя понимания языка друг друга.

Вспыльчивость: персонаж может себя контролировать со своими друзьями и товарищами по группе, но другие существа, которые противоречат или спорят с ним, выводят его из себя. В таких ситуациях персонаж не обязательно нападает, но получает штраф -3 на все социальные проверки, не относящиеся к запугиванию.

Выносливое тело: если персонаж проваливает спасбросок, он может увеличить напряжение организма на 3 пункта, чтобы автоматически пройти этот спасбросок.

Глупость: мозг персонажа повреждён мутацией. Модификаторы его интеллекта или мудрости уменьшаются на 2 очка, распределённых по желанию игрока, без уменьшения самих характеристик.

Гнев: чтобы выйти из боя, когда кто-то из врагов ещё жив, персонаж должен успешной пройти спасбросок духа или увеличить напряжение организма на 1 пункт.

Двойной разум: персонаж владеет параллельным мыслительным процессом и может одновременно выполнять два действия, при условии, что одно из них чисто мысленное. Кроме того, персонажа невозможно застигнуть врасплох.

Диссоциация: персонаж неспособен читать язык тела и социальные знаки. Он автоматически проваливает любые попытки оценить чьи-то чувства или определить, лжёт ли ему собеседник, если только это не совершенно очевидно. Также персонаж получает штраф -2 на все социальные проверки.

Жало: персонаж обладает жалом, при успешной атаке которым в ближнем бою он может впрыснуть жертве яд, нанося кб урона сразу и дополнительно кб урона каждый раунд, пока цель не пройдёт спасбросок стойкости. Для атаки можно использовать модификатор силы или ловкости по желанию игрока.

Защитная слизь: кожа персонажа покрыта слизистыми выделениями, которые обладают мощным антисептическим и нейтрализующим действием на токсины. Персонаж невосприимчив к кислоте, болезням и контактным токсинам. В бою он игнорирует первое получение урона от источников тепла, будь то костёр, лазер, плазма или огнёмёт.

Исцеляющее прикосновение: персонаж может исцелять себя и других прикосновением руки, восстанавливая кб хит-пойнтов плюс модификатор телосложения цели и увеличивая напряжение своего организма и организма цели на 1.

Кинетический демпфер: персонаж может игнорировать урон от падений или прочих ударов или давления по всему телу, включая рушащийся потолок, падающие стены или лавину. Эта невосприимчивость увеличивает напряжение организма на 1 пункт каждый раунд.

Копатель: персонаж обладает мощными когтями, зубами или другими приспособленными для рытья частями тела, достаточно сильными, чтобы прорываться сквозь стандартные строительные материалы, землю и развалины. Попытки прокопаться через препятствие игнорируют броню материалов слабее укреплённых стен, и наносят препятствиям 6б урона за раунд. Персонаж может прокопать проход размером с человека в земле и развалинах за минуту.

Лазерный взгляд: персонаж может излучать фокусированную энергию какой-то частью своего тела, как будто стреляет из лазерной винтовки, используя модификатор ловкости для броска атаки. После каждого боя или случая, в котором использовалась эта мутация, персонаж должен пройти сброс стойкости без штрафа при одиночной стрельбе, или со штрафом -2, если использовалась стрельба очередью. В случае провала его природные резервы истощаются, и мутация становится бесполезна до конца дня, если он не увеличит напряжение организма на 1 пункт.

Летун: крылья или антигравитационные наниты позволяют персонажу короткое время летать с удвоенной нормальной скоростью. Персонаж идеально стабилен в полёте и может парить на месте. Мутация увеличивает напряжение организма на 1 пункт за каждые 5 минут полёта. Мутанты с крыльями могут парить по прямой в течение часа после активации мутации.

Меташаг: наниты позволяют персонажу телепортироваться на короткие дистанции в пределах видимости, увеличивая напряжение организма на 1 за каждый прыжок.

Мстительность: персонаж маниакально одержим мстостью. В бою он обязан атаковать последнее существо, которое нанесло ему урон, если не пройдёт сброс духа или не увеличит напряжение организма на 1.

Невидимость: мимикрирующие голографические наниты позволяют персонажу становиться невидимым. В таком состоянии его не замечают невнимательные персонажи ведущего, а в случае внимательных наблюдателей он получает бонус +4 к проверкам, связанным со скрытностью. Атаки и прочие активные действия разрушают маскирующее поле, прекращая его действие. Каждые 15 минут невидимости увеличивают напряжение организма персонажа на 1 пункт.

Нос ищейки: персонаж может отслеживать цели по запаху, как гончая. Если жертва намеренно пытается запутать след, персонаж должен пройти встречную проверку мудрости против ловкости цели. Также персонаж герой получает бонус +2 при добыче провизии.

Ночное зрение: персонаж обладает ночным зрением, и может нормально видеть на 60 метров при наличии источника света хотя бы с огонёк свечи.

Обжорство: когда персонаж съедает рацион, он должен увеличить напряжение организма на 1 пункт или пройти спасбросок духа. В случае провала он съест второй рацион пищи. Если еды нет или она недоступна, персонаж до конца следующего дня получает штраф -1 на все проверки, связанные со скрытностью, внимательностью и социальным взаимодействием, и громко жалуется по поводу своих неудовлетворённых желаний.

Оборотень: персонаж может принимать облик любого видено им гуманоида в пределах 50% от его собственной массы. Такое превращение может скрыть недостатки его мутаций, однако некоторые мутации могут перестать работать, если устранить их физическую форму. Поддержание трансформации увеличивает напряжение системы на 1 каждые 6 часов.

Острое зрение: персонаж обладает удивительно острым зрением. Он может распознавать лица с расстояния в километр при хорошей погоде, и получает бонус +2 ко всем проверкам, связанным со зрением.

Острый слух: персонаж обладает настолько острым слухом, что может сражаться и уклоняться как обычно, даже будучи слепым, при условии, что противник находится в пределах 20 метров. Персонаж получает бонус +2 к проверкам, относящимся к слуху.

Отделяемые органы: персонаж может отделить от своего тела глаз или ухо и продолжать видеть или слышать через них, находясь в пределах двух километров. Орган разрушается если получает урон или персонаж отдаляется более чем на два километра. Если орган не присоединить обратно, он вырастет заново через неделю. Отделение органа увеличивает напряжение организма на 1 пункт.

Отражающая оболочка: у персонажа крепкая зеркальная кожа. Он получает половину урона с округлением вниз от лазеров, плазмы и других термических и световых атак.

Паранойя: хотя необходимость и привычка могут заставить персонажа доверять товарищам и близким друзьям, ему постоянно кажется, что незнакомцы строят против него заговоры. Чтобы заключить любое соглашение, ему необходимо пройти спасбросок духа. При провале он должен спорить сам с собой на протяжении часа, прежде чем сможет попытаться снова.

Пластичность: персонаж обладает мягкой и гибкой формой. За один раунд он может превратиться в лужицу из плоти такой же массы, просачиваясь сквозь любые щели шириной минимум три сантиметра. Он может удлинять конечности до трёх метров, сохраняя возможность манипулировать предметами. Доспехи и одежда всегда идеально подходят персонажу, невзирая на другие мутации, поскольку его конечности могут принять форму экипировки.

Пловец: персонаж плавает как рыба, перемещаясь в воде со своей полной скоростью. Находясь в воде, он может дышать как обычно и ощущать подробности происходящего в 20 метрах вокруг без необходимости в освещении.

Повелитель звука: персонаж может изменять и придавать форму звуковой энергии вокруг себя, идеально подражая звукам людей и животных. Он может создавать звуки или слова громкостью до человеческого крика на расстоянии до 20 метров, либо же приглушить звук, что даст ему бонус +2 к проверкам характеристик, относящимся к скрытности.

Предзнаменование: увеличив напряжение организма на 1, персонаж может получить представление о том, приведёт ли действие, которое он собирается предпринять, к его ранению в следующем раунде. Если ведущий не уверен, результат будет неопределённым.

Призрак: персонаж может временно почти полностью перемещать своё тело в метапространство, становясь практически неосязаемым. Он может проходить сквозь любые препятствия кроме самых необычных психических преград Старой Земли, со своей обычной скоростью. В этом состоянии персонаж невидим, не может взаимодействовать с осязаемым миром, а осязаемый мир не может взаимодействовать с ним. Каждый раунд в этом состоянии увеличивает напряжение организма на 1 пункт. Если персонаж материализуется обратно внутри твёрдого объекта, его выбросит в ближайшее свободное пространство, при этом он получит кю урона за каждый метр.

Природная регенерация: один раз в день персонаж может мгновенно восстановить 2кб+уровень хит-пойнтов, увеличив напряжение организма на 2 пункта.

Природный интерфейс: проникшие в тело персонажа наниты содержат в себе фрагменты древнего интерфейсного кода. По желанию персонаж может получать все преимущества нейроинтерфейса, как описано на странице 92.

Проворство: персонаж передвигается с удвоенной скоростью.

Прыгун: персонаж может прыгать на небольшие дистанции (вплоть до своего перемещения за раунд), двигаясь со своей полной скоростью. При получении урона от падений персонаж вычитает из высоты падения 30 метров.

Психокнут: нейроактивные наниты позволяют осуществить психическую атаку на живую цель в пределах видимости. Жертва должна пройти спасбросок духа или получить 2кю урона, после чего один раунд не сможет атаковать и пользоваться атакующими способностями. Использование этой мутации увеличивает напряжение организма на 1 пункт.

Радар: персонаж обладает естественным радаром, и может “чувствовать” контуры своего окружения в радиусе 20 метров. Он может идентифицировать конкретных людей на этом расстоянии, но более подробные детали недоступны.

Радиоактивная живучесть: радиация питает нанитную инфекцию персонажа. Он невосприимчив к повреждениям от радиации, не подвержен дальнейшим мутациям от неё, и восстанавливает кб хит-пойнтов каждый раз, когда ему понадобилось бы пройти спасбросок от радиации.

Реактивная броня: кожа персонажа покрыта ядовитыми пузырями или зазубренными шипами. Если противник попадает по нему естественным оружием, таким как кулак или коготь, то получает в ответ кб урона.

Рука воли: фокусируемые наниты позволяют персонажу дистанционно манипулировать предметами в пределах видимости. Мутант может манипулировать предметом как будто одной рукой со своей текущей силой. Такая манипуляция занимает основное действие персонажа за раунд, и не позволяет совершать атаки манипулируемым предметом.

Самоподдержка: персонаж может увеличить напряжение организма на 1 и уменьшить на 1 штрафы от голода и жажды, а также количество очков отравления.

Телесное оружие: персонажа может атаковать когтями, зубами, шпорами или другими частями тела. Такое оружие даёт бонус +2 к атаке и наносит кб урона. Для бросков атаки можно использовать модификаторы силы или ловкости на выбор.

Температурная стойкость: персонаж не восприимчив к экстремальным температурам. Нормальные для климата температуры просто не действуют на него, а для игнорирования лазеров, плазмы или других температурных опасностей ему необходимо увеличивать напряжение организма на 2 каждый раунд.

Трусость: первый раз в бою, когда персонаж получает урон, он должен пройти спасбросок духа или в панике бежать в течение пяти минут. Панику можно подавить, увеличив напряжение организма на 1 пункт.

Универсальная невосприимчивость: дублирующие системы организма позволяют персонажу игнорировать болезни и токсины. Он невосприимчив к болезням и может проигнорировать действие любого яда, увеличив напряжение организма на 1 пункт.

Цепкий: липкие выделения, микроскопические присоски или ограниченная антигравитация позволяют персонажу карабкаться по любой поверхности, способной выдержать его вес, с полной скоростью передвижения.

Чувство опасности: с помощью своей мутации персонаж всегда владеет ситуацией и узнаёт об опасности до того, как она проявится. Персонажа невозможно застигнуть врасплох, также он получает бонус +2 к спасброскам уклонения.

Чувство энергии: персонаж может чувствовать на расстоянии 10 метров электрическую энергию, заряженные батарейки и радиацию. Это чувство может проникать сквозь барьеры на толщину до метра.

Эмпатия: мутация даёт персонажу бонус +1 ко всем социальным проверкам, а также позволяет увеличить напряжение организма на 1 и попытаться кратко прочесть поверхностные мысли цели в пределах видимости. Ведущий втайне от игрока совершает спасбросок духа для цели; в случае успеха персонаж получает ложную информацию на усмотрение ведущего.

Энергетический вампир: персонаж может высасывать электрическую энергию на расстоянии. Один раз за раунд он может выбрать видимое устройство в пределах 30 метров и разрядить его на эквивалент полной батарейки типа А. Каждое использование мутации увеличивает напряжение организма на 1 пункт.

Ядовитое дыхание: персонаж может увеличить напряжение организма на 1 и выдохнуть облако ядовитого газа размером 3 x 3 x 3 метра, которое продержится 1 раунд. Персонаж невосприимчив к газу, однако все остальные в зоне действия должны пройти спасбросок телосложения или получить кб+модификатор телосложения персонажа единиц урона.

ПСИОНИКА

Псионники на просторах Новой Земли встречаются крайне редко, и ещё реже окружающие рады их видеть. Вместе с цивилизацией Волна унесла и академии псиоников, в которых носители обратного метапространственного синдрома учились управлять таящимися в них энергиями. Без такого наставничества у большинства из тех, кто обнаруживает в себе псионические способности, есть два пути – полный отказ от использования своего дара или безумие и смерть.

Кроме собственных сил, неприятностями псионикам грозит в внешний мир, поскольку большинство обитателей Новой Земли предпочитают не дожидаться, когда псионик превратится в завывающего маньяка, уничтожающего всё на своём пути. Людям, проявившим необычные способности, и не обладающим явными признаками мутации, в лучшем случае грозит изгнание из поселения, а в худшем – быстрая смерть. Иногда изгнанных псиоников встречают слуги Безумцев, сохранивших древние знания, которые позволяют контролировать силу метапространственного синдрома. Псионники, воспитанные такими культами, становятся инструментами Безумцев, помогающими исполнить их параноидальные планы.

Тем не менее, некоторым носителям обратного метапространственного синдрома удаётся обрести контроль над своими силами самостоятельно благодаря выдающейся силе воли или, возможно, найденным в древних руинах руководствам по тренировкам псиоников. Способности, полученные без полноценной подготовки, всегда остаются опасными как для их владельцев, так и для окружающих, и такой нетренированный псионик всегда находится лишь в паре шагов от превращения в дикого безумца.

СПОСОБНОСТИ ПСИОНИКОВ

На первом уровне псионик получает профильную черту на один пункт *“Контроль энергий”*, которая отражает способность персонажа контролировать протекающие через его тело энергию метапространства. Эта черта может быть увеличена по общим правилам при повышении уровня, то есть её нельзя увеличивать два уровня подряд.

Для применения своих способностей псионники используют *усилие*. Количество очков усилия персонажа равно двум плюс модификатор мудрости, плюс количество пунктов черты *“Контроль энергий”*. Потраченное усилие восстанавливается на рассвете следующего дня.

Специальные способности псионика, даваемые ему обратным метапространственным синдромом, называются *навыками*. Навыки делятся на

три класса: младшие, старшие и великие. *Младшие* навыки доступны персонажу с первого уровня, *старшие* – с четвёртого, *великие* – с восьмого.

Псионик может использовать все навыки доступного ему класса, однако это чревато серьёзными последствиями. Чтобы использовать навык безопасно, псионик должен его *освоить*. На первом уровне псионик обладает двумя освоенными младшими навыками. При повышении уровня он может *потратить полученное очко черты*, чтобы освоить два младших навыка либо один старший или великий, если они ему доступны.

Время, необходимое для активации навыка, указано в его описании. По умолчанию активация занимает основное действие. Для активации навыка персонаж должен потратить количество очков усилия, указанное в описании навыка. Если у персонажа недостаточно усилия, он всё равно может воспользоваться навыком, однако после этого должен совершить бросок по *таблице выгорания*, приведённой ниже, вычтя из броска количество потраченных на навык очков усилия.

При использовании не освоенных навыков, псионик должен потратить дополнительное очко усилия и пройти *проверку мудрости* со сложностью 9 для младшего навыка, 11 для старшего и 13 для великого. В случае провала усилие не тратится, а навык не активируется; псионик не может пытаться воспользоваться этим навыком в течение дня для *младших*, трёх дней для *старших* и недели для *великих* навыков. Кроме того, при провале псионик должен совершить бросок без модификаторов по *таблице выгорания*, приведённый ниже.

Если в результате бросков по таблице выгорания любая из характеристик псионика, *кроме мудрости*, уменьшается ниже 3, он умирает, впадает в кататонию без возможности выхода, либо иным образом становится непригодным для дальнейшей игры. Если *мудрость* персонажа уменьшается ниже 3, его поглощает безумие, и он немедленно переходит под контроль ведущего. Такой обезумевший псионик может использовать любые навыки без траты усилия и, скорее всего, постарается немедленно уничтожить своих товарищей и всех окружающих.

2к8	Последствия
2-	Метапространственная энергия выжигает мозг героя, превращая его в завывающего безумного маньяка. Персонаж перманентно переходит под контроль ведущего, получает возможность использовать любые навыки без траты усилия, и должен немедленно атаковать любую ближайшую к нему цель
3	Энергия окутывает тело героя ярким обжигающим пламенем: персонаж получает два случайных шрама по таблице на странице 39
4	Неконтролируемая энергия навсегда ослабляет героя. Персонаж теряет уровень и весь опыт сверх необходимого для достижения уровня, который теперь имеет. Если персонаж был первого уровня – он мгновенно погибает
5	Метапространственная энергия стирает воспоминания героя. Псионик забывает случайный освоенный навык, и должен освоить его заново. Если освоенных навыков у персонажа не осталось – он теряет один пункт черты "Контроль энергий"
6-7	Разбушевавшаяся метапространственная энергия оставляет в мозгу персонажа шрам. Его мудрость перманентно уменьшается на 1
8-10	Метапространственная энергия оставляет отметины на теле псионика. Случайная характеристика персонажа уменьшается на 1
11-12	От неконтролируемого выброса энергии персонаж получает кб повреждений за каждый свой уровень
13	Псионик впадает в кому на 2к6 часов, в это время его невозможно привести в себя никакими средствами
14	Персонаж находится в шоке от выброса магии. Все его броски производятся со штрафом -2 до тех пор, пока он не потратит день на отдых
15	Персонаж слегка потрёпан, но в целом избегает каких-то серьёзных последствий.
16	Персонажу удаётся направить текущую по его телу энергию себе на пользу. Герой восстанавливает свои хит-пойнты и усилие до максимума, и получает бонус +1 ко всем броскам до конца дня

НАВЫКИ ПСИОНИКА

Младшие навыки	
Альтернативный исход	Осязаемая конструкция
Биостазис	Персональный прыжок
В любом направлении	Поле скольжения
Внезапное предчувствие	Псионический шум
Гашение импульса	Псионическое чутьё
Знамение	Резонанс энтропии
Металингвистика	Телекинетическая манипуляция
Металокация	Телекинетический контрудар
Мысленная связь	Щит судьбы
Нейроловушка	Эмпатия

Старшие навыки	
Безрассудное могущество	Неудачный день
Безусловный рефлекс	Органическое очищение
Единственный результат	Подавить мысль
Мемощуп	Рука помощи
Метапространственное трение	Телекинетический арсенал
Микропрыжок	Телекинетический таран
Нейровсплеск	Тревожное видение

Великие навыки	
Великое восстановление	Последний бастион
Далёкий шаг	Псионическая живучесть
Кукловод	Телекинетические крылья
Метаморфоза	Телепатическая атака
Основная реконструкция	Усиленный организм

МЛАДШИЕ НАВЫКИ

Альтернативный исход (мгновенное действие, 1 очко усилия, младший)

Мгновенным действием псионик может выбрать видимого союзника или себя самого и потратить 1 очко усилия, чтобы позволить цели перебросить проваленный бросок атаки, урона или спасбросок. Второй результат принимается, даже если он хуже первого. Этот навык можно использовать не чаще одного раза в час.

Биостазис (основное действие, 1 очко усилия, младший)

Этот навык позволяет псионику стабилизировать смертельно раненное существо. Персонаж должен коснуться цели и активировать навык, после чего цель стабилизируется и не получает шрам после того, как придёт в себя. Применение данного навыка увеличивает напряжение организма цели на 1 пункт.

В любом направлении (действие на ходу, 1 очко усилия, младший)

Псионик пользуется своими телекинетическими способностями, чтобы облегчать себе путь. Активировав этот навык, он может со своей нормальной скоростью перемещаться по вертикальным и нависающим поверхностям, как по ровной земле, а также пересекать любую твёрдую поверхность, способную выдержать пять килограмм веса, и любую жидкость. При этом навык не защищает от опасностей, которые может представлять сама преодолеваемая поверхность, так что прогулка по кипящей лаве может закончиться для псионика весьма плачевно.

Навык длится пять раундов за каждое очко черты “Контроль энергий” псионика.

Внезапное предчувствие (мгновенное действие, 1 очко усилия, младший)

Этот навык активируется автоматически, если псионик с большой вероятностью неожиданно получит урон в ближайшие 60 секунд, давая персонажу видение вероятных повреждений. Предупреждение позволяет персонажу остановить своё действие, которое могло привести к урону. Если псионик решает не тратить очки усилия после того, как навык активируется, он не сможет пользоваться этой способностью в течение суток.

Этот навык нельзя использовать, если он не освоен.

Гашение импульса (мгновенное действие, 1 очко усилия, младший)

Псионик может воспользоваться своими телекинетическими способностями, чтобы мгновенно предотвратить нанесение физического урона, происходящее в пределах его видимости. Под физическим уроном понимается простой кинетический удар: пули, стрелы, удары, столкновения, давление и т.п. На энергетические или псионические повреждения навык не действует.

Этим навыком можно пользоваться один раз в день, однако активировать его можно даже после броска наносимого урона.

Знамение (основное действие, 1 очко усилия, младший)

Перед персонажем должен стоять достаточно прямолинейный выбор – открыть ящик, проглотить неизвестный стим или заглянуть к главе поселения. Используя этот навык, псионик ощутит, приведёт ли планируемое действие к физическим повреждениям или каким-то другим серьёзным негативным последствиям в следующие десять минут, согласно представлениям ведущего о ситуации.

Этим навыком можно пользоваться не чаще одного раза в час.

Металингвистика (действие на ходу, 1 очко усилия, младший)

Активировав этот навык псионик может понимать значение слов любой выбранной цели, даже если не говорит на её языке и не обладает соответствующей физиологией, чтобы общаться на нём. Цель, в свою очередь, понимает слова псионика. Спасброска от этого навыка не предусмотрено. Навык действует один час за каждое очко черты “Контроль энергий”.

Металокация (действие на ходу, 1 очко усилия, младший)

Активировав этот навык, псионик получает интуитивное понимание своего физического окружения. Это чувство примерно эквивалентно взгляду на 90 метров, хотя с его помощью невозможно читать текст или различать цвета. Оно блокируется твёрдыми предметами, но ему не препятствуют темнота, туман, ослепляющий свет, голограммы или оптические иллюзии.

Навык действует 30 минут за каждое очко черты “Контроль энергий”.

Мысленная связь (основное действие, 1 очко усилия, младший)

Активировав этот навык, псионик может создать телепатическую связь с согласной на это целью, которую он раньше видел, свободно общаясь словами и образами, независимо от местонахождения цели. Обе стороны должны понимать язык друг друга, чтобы общаться словами.

Связь держится один час за каждое очко черты “Контроль энергий”, но может быть прекращена в любой момент любой из сторон. Количество одновременных связей, которые может поддерживать псионик, равно количеству очков его черты “Контроль энергий”.

Нейроловушка (мгновенное действие, 1 очко усилия, младший)

Когда персонаж становится целью враждебной псионической способности, позволяющей спасбросок, он может мгновенным действием потратить одно очко усилия и намеренно провалить спасбросок, приняв эффект вражеской способности. Следующий навык, который персонаж применит против атаковавшего его псионика, не позволит тому пройти спасбросок.

Навык действует одну минуту за каждое очко черты “Контроль энергий” или до первого применения на вражеского псионика. На одну цель со стороны одного персонажа одновременно может действовать только один такой навык.

Осязаемая конструкция (действие на ходу, 1 очко усилия, младший)

Активировав этот навык, псионик создаёт конструкцию из телекинетической силы в выбранной точке в пределах видимости, при условии, что конструкция может поместиться в куб со стороной 3 метра. Конструкция может иметь любую форму по желанию псионика, быть видимой или невидимой, а также при желании способна оставаться на месте без внешней поддержки. Конструкция имеет броню 6 и 20 хит-пойнтов.

Навык действует один ход.

Персональный прыжок (основное действие, 1 очко усилия, младший)

С помощью этого навыка псионик может мгновенно переместиться в видимую точку. Максимальная дистанция телепортации равна 30 метрам за каждое очко черты “Контроль энергий”. Псионик не может телепортироваться, если он максимально перегружен или физически удерживается, например, привязан или прикован к чему-то.

Поле скольжения (основное действие, 1 очко усилия, младший)

Активировав навык, псионик уменьшает трение в выбранной точке в пределах видимости, затрагивая до 12 метров вокруг неё. Все существа в зоне действия навыка должны пройти спасбросок уклонения или упасть на пол, не имея возможности встать и двигаться быстрее чем на 3 метра за раунд. Если в зону действия попадает транспортное средство, его водитель должен пройти проверку ловкости со сложностью 11 плюс количество очков черты “Контроль энергий” псионика. В случае провала транспорт движется прямо в течение одного раунда, врезааясь в любое препятствие у него на пути. В случае успеха спасброска или проверки, цель не подвержена действию навыка.

Навык действует три раунда за каждое очко черты “Контроль энергий” псионика.

Псионический шум (мгновенное действие, 1 очко усилия, младший)

Мгновенным действием персонаж может потратить 1 очко усилия, чтобы отменить действие ощущаемой им псионической способности. После этого источник отменяемой способности может в свою очередь потратить одно очко усилия в качестве мгновенного действия, чтобы продолжить действие своей способности, в противном случае она прекращает действие. Персонаж и источник способности могут продолжать тратить усилие, пока оно не закончится или кто-то из них не решит сдаться. Цель этого навыка автоматически узнаёт положение мешающего ему псионика.

Псионическое чутьё (постоянное, младший)

Этот навык позволяет псионику визуально и на слух определять использование псионических способностей другими существами. Если псионик видит и источник, и цель, он может понять, кто использует способность, даже если обычно это определить невозможно. Также персонаж может потратить 2 очка усилия и за один раунд внешнего наблюдения определить, обладает ли существо псионическими способностями, явными или скрытыми.

Если этот навык не освоен, его активация стоит два очка усилия, а действует он три раунда за каждое очко черты “Контроль энергий” псионика.

Резонанс энтропии (основное действие, 1 очко усилия, младший)

В качестве основного действия псионик наполняет себя потенциально смертельной энергией, готовясь обрушить её на противника. До конца боя каждый раунд он может выбирать в качестве цели одного из противников и проходить проверку мудрости со сложностью II с бонусом от черты “Контроль энергий”. В случае успеха следующая успешная атака по цели нанесёт ей дополнительно $k6+1$ урона за каждое очко черты “Контроль энергий”. Этот дополнительный урон накапливается до первой успешной атаки по жертве, то есть псионик может выбирать целью одно и то же существо несколько раундов, даже если по нему никто не попадает – весь накопленный урон будет нанесён в момент чьего-то точного удара.

Телекинетическая манипуляция (действие на ходу, 1 очко усилия, младший)

Активировав этот навык, персонаж становится способен дистанционно манипулировать неодушевлёнными предметами, как будто своими двумя руками. Эта сила слишком неточна, чтобы её можно было использовать в качестве оружия, и с её помощью нельзя наносить урон. При телекинетическом воздействии предметы движутся со скоростью самого псионика. Персонаж не может активировать этот навык второй раз, пока не закончится действие первого.

За каждое очко черты “Контроль энергий” псионик может манипулировать одним предметом до 40 кг веса (или до 8 предметов нагрузки) на дистанции до 30 метров в течение 10 минут (т.е. увеличение черты увеличивает и количество предметов, и вес каждого, и дистанцию, и время).

Телекинетический контрудар (мгновенное действие, 1 очко усилия, младший)

Псионик может активировать этот навык мгновенным действием, когда противник промахивается по нему физической атакой. После этого атака отражается обратно в нападающего, который должен совершить два броска атаки против себя самого; если попадает одна атака, нападающий получает от неё обычный урон, если попадают обе – нападающий получает один раз максимальный урон. Под физическим уроном понимается простой кинетический удар: пули, стрелы, удары, столкновения, давление и т.п. На энергетические или псионические повреждения навык не действует.

Щит судьбы (мгновенное действие, 1 очко усилия, младший)

Псионик обзревает возможные варианты будущего и пытается выбрать тот, в котором удар прошёл мимо. В качестве мгновенного действия персонаж может потратить одно очко усилия и заставить противника перебросить успешную атаку. Этот навык действует только против атак на самого псионика, но не на место или транспортное средство, в котором он находится, а также не на урон, для которого не требуется бросок атаки. Однако, если переброшенная атака всё равно попадает, она автоматически наносит максимальный урон.

Этот навык можно использовать только один раз на каждую атаку.

Эмпатия (действие на ходу, 1 очко усилия, младший)

Псионик может определить текущие эмоции и особенно сильные, эмоциональные мысли цели. Это вторжение в разум длится не больше нескольких секунд. Цель может пройти сброс духа, чтобы избежать чтения мыслей; в случае успеха псионик получает только представление о её эмоциях.

СТАРШИЕ НАВЫКИ

Безрассудное могущество (постоянное, старший)

Этот навык позволяет псионику увеличить запас своего усилия ценой дополнительного риска. После того, как навык освоен, каждое очко черты “Контроль энергий” даёт псионику не одно, а два очка усилия. При этом все проверки мудрости для использования неосвоенных навыков и броски по таблице выгорания получают штраф -1.

Данный навык невозможно использовать, если он не освоен.

Безусловный рефлекс (основное действие, 1 очко усилия, старший)

Воспользовавшись этим навыком, псионик может заставить цель поддаться внезапному необъяснимому импульсу. Цель должна пройти спасбросок духа, и в случае провала потратить свои следующие действия чтобы последовать этому импульсу наилучшим возможным для неё образом. Этот порыв не должен вредить самой цели или тем, кто её дорог, но может быть глупым, безрассудным или опасным для других. Цель не понимает, почему сделала то, что сделала, но постарается рационализировать свои действия.

Навык действует два раунда за каждое очко черты “Контроль энергий”.

Единственный результат (мгновенное действие, 1 очко усилия, старший)

Активировав этот навык, псионик может определить результат любого простого случайного процесса, например, игры в рулетку, сдачи карт из перетасованной колоды, безразличного выбора пленника для жертвоприношения. Псионик должен видеть событие или существо, делающее выбор, при этом разумные существа получают возможность пройти спасбросок духа, чтобы избежать влияния. Персонаж способен ощущать присутствие случайности, и понимает, в каких ситуациях ход событий является направленным, а в каких – случайным.

Мемочуп (основное действие, 1 очко усилия, старший)

С помощью этого навыка псионик может выудить из памяти цели относящиеся к интересующей его теме факты. Цель должна быть способна осознанно вспомнить нужные подробности, и может пройти спасбросок духа, чтобы противостоять вмешательству в свой разум.

Метапространственное трение (основное действие, 1 очко усилия, старший)

Активировав данный навык, персонаж создаёт локальное завихрение метапространственной энергии вокруг видимого псионика в пределах 200 метров. Каждый раз, когда цель тратит усилие или пытается активировать псионическую способность, она получает к8 урона за каждое очко черты “Контроль энергий” персонажа. После каждого такого получения урона цель может пройти спасбросок духа, чтобы избавиться от действия этого навыка. Навык действует не более 5 раундов за каждое очко черты “Контроль энергий”, и не может быть одновременно активирован дважды на одну и ту же цель.

Микропрыжок (на ходу, 1 очко усилия, старший)

После активации этого навыка, псионик начинает инстинктивно телепортироваться на короткие расстояния, уклоняясь от опасности и получая КБ 18. Этот класс брони не модифицируется ловкостью, щитами и доспехами, а микротелепортация не переносит персонажа далеко от его исходной позиции. Во время активности этого навыка псионик может мгновенным действием потратить ещё одно очко усилия, чтобы избежать получения повреждений от успешной атаки, даже после того, как совершён бросок урона. Такой инстинктивный защитный прыжок перемещает персонажа прямо за границу области взрыва или области атаки по площади; его можно совершать не чаще одного раза в день.

Навык действует до конца боя.

Нейровсплеск (действие на ходу, 0 очков усилия, старший)

Активировав этот навык, персонаж каждый раунд получает к6 урона и восстанавливает очки усилия, равные трети этого урона с округлением вверх, вплоть до максимума. Потерянные таким образом хит-пойнты можно восстановить только обычным отдыхом. Если в начале раунда количество усилия максимально, то урон не наносится, усилие не восстанавливается. Навык действует три раунда за каждое очко черты “Контроль энергий”, псионик может прекратить его действие в любой момент мгновенным действием.

Неудачный день (основное действие, 1 очко усилия, старший)

Вероятности неудачного исхода плотно оплетают мобильную цель, включая роботов и животных, но исключая транспорт. Цель совершает все свои броски дважды и выбирает худший результат, все броски атаки и урона против цели совершаются дважды и выбирается лучший результат. В конце каждого раунда разумная цель может пройти спасбросок духа, чтобы прекратить действие навыка; на этот спасбросок действие навыка не распространяется. Навык длится три раунда за каждое очко черты “Контроль энергий”.

Органическое очищение (основное действие, 1 очко усилия, старший)

Для активации этого навыка псионик должен коснуться цели, после чего та излечивается от любых болезней и ядов. Для боевых ядов и болезней ТУ4+ цель должна пройти спасбросок стойкости с бонусом, равным двум плюс количество очков черты “Контроль энергий” псионика. Навык не может лечить врождённые заболевания.

Применение данного навыка увеличивает количество пунктов напряжения организма цели на 1.

Подавить мысль (основное действие, 1 очко усилия, старший)

С помощью этого навыка псионик может заставить цель в пределах видимости не думать о чём-то, будь то присутствие самого псионика, возможность применить к кому-то насилие, отсутствие важных документов или любое другое возможное действие, предмет или существо. Цель может пройти спасбросок духа и в случае успеха стать невосприимчивой к действию этого навыка. В случае провала она не сможет думать о выбранной теме, если это не будет грозить немедленной непосредственной опасностью чему-то важному для неё. В этом случае блок немедленно исчезает, и его невозможно установить вновь. Если эффект заканчивается нормально, цель не вспомнит о своей “забывчивости”, если этот кто-нибудь не обратит на это её внимание. Навык действует 10 минут за каждое очко черты “Контроль энергий”.

Рука помощи (основное действие, 1 очко усилия, старший)

Псионик касается цели и активирует этот навык, после чего цель восстанавливает кб+1 потерянных хит-пойнтов за каждое очко черты “Контроль энергий” псионика. Если цель была смертельно ранена, она немедленно приходит в себя и в следующем раунде сможет действовать как обычно.

Использование этого навыка увеличивает напряжение организма цели на 1, или на 2, если цель была смертельно ранена.

Телекинетический арсенал (действие на ходу, 1 очко усилия, старший)

Активировав этот навык, псионик может создать себе оружие или доспех из телекинетической силы. Оружие имеет ТУ4 и характеристики полуавтоматической винтовки или моноклинка, использует модификаторы стандартных характеристик и может меняться действием на ходу с дистанционного на ближний бой и обратно. Создаваемый доспех имеет КБ 12 плюс количество очков черты “Контроль энергий” псионика. КБ от телекинетического доспеха не складывается с другими, но модификаторы ловкости и щиты меняют его как обычно. По желанию псионика телекинетическая экипировка может быть видимой или невидимой.

Навык действует десять минут за каждое очко черты “Контроль энергий” псионика. Если на броске атаки телекинетическим оружием персонаж выбрасывает натуральную 1, или при атаке персонажа, одетого в телекинетический доспех, противник выбрасывает натуральную 20, навык прекращает своё действие. Псионик может активировать данный навык несколько раз, чтобы создать одновременно и оружие, и доспех.

Телекинетический таран (основное действие, 1 очко усилия, старший)

С помощью этого навыка псионик может обрушить на цель в пределах видимости ужасающий неконтролируемый удар. Для концентрации этой силы требуется один раунд, во время которого псионик должен стоять неподвижно. Цель этого навыка осознаёт концентрацию энергии и инстинктивно уклоняется от неё, поэтому телекинетический таран бесполезен против мобильных целей. Удар наносится в начале следующего раунда действий псионика, и способен пробить дыру размером с человека в стенах слабее каменных толщиной до метра, либо нанести 5к12 урона другим стационарным целям, как будто они были атакованы тяжёлым вооружением.

Тревожное видение (мгновенное действие, 1 очко усилия, старший)

Способности псионика настолько сильны, что позволяют ему заглядывать на несколько секунд в будущее. В качестве мгновенного действия персонаж может потратить одно очко усилия и заявить, что всё произошедшее за последние шесть секунд было его видением своего будущего. Время откатывается назад к началу предыдущего раунда или на шесть секунд вне боя. Ничего из произошедшего за это время на самом деле не случилось.

Этот навык можно использовать один раз в день.

ВЕЛИКИЕ НАВЫКИ

Великое восстановление (один час, 1 очко усилия, великий)

С помощью этого навыка псионик может исцелить шрам союзника по своему выбору, а также восстановить потерянное из-за радиации телосложение. Шрам исцеляется, даже если для этого требуется новая конечность; количество восстанавливаемого телосложения равно k_4+1 .

Исцеление шрама с помощью этого навыка навсегда уменьшает общий запас напряжения организма цели на 2. При восстановлении уменьшенного радиацией телосложения каждый восстановленный пункт телосложения увеличивает напряжение организма цели на 1.

Далёкий шаг (основное действие, 1 очко усилия, великий)

Этот навык позволяет псионику вместе с десятью товарищами телепортироваться в любую известную ему стационарную точку в радиусе до сорока километров. При активации навыка псионик проходит проверку интеллекта со следующей сложностью:

- 7 если он знает точку назначения, как свои пять пальцев;
- 9 если он видел точку назначения несколько раз и достаточно хорошо с ней знаком;
- 12 если он видел место назначения больше одного раза, но не имел возможности как следует его изучить;
- 15 если он видел место назначения однажды, возможно, на видеозаписи.

В случае успеха группа мгновенно появляется точно в желаемом месте, в случае провала – на расстоянии k_{40} километров в произвольном направлении от неё.

Навыком можно безопасно пользоваться не более одного раза в день. При каждой повторной активации проверка интеллекта проводится с накапливающимся штрафом -2, а при провале каждый телепортирующийся персонаж должен дополнительно пройти спасбросок удачи. В случае провала персонаж оказывается замурован в чем-то твёрдом и мгновенно погибает.

Кукловод (основное действие, 2 очка усилия, великий)

С помощью этого навыка псионик может подчинить себе движения видимой цели, органической или механической, при условии, что размером она не превышает легковой автомобиль. Разумная цель может пройти спасбросок духа, чтобы избежать псионического нападения, в случае успеха навык на них не действует. При провале цель теряет контроль над своими движениями. Если псионик не управляет ей, она остаётся неподвижной или продолжает двигаться в том же направлении. Если псионик тратит основное действие на управление, цель можно заставить выполнять любое физическое действие, не являющееся напрямую самоубийственным, используя черты и бонусы атаки псионика для возможных проверок характеристик и атак. Контроль со стороны псионика недостаточно тонкий, чтобы управлять речью цели, хотя её можно заставить молчать.

Навык действует десять минут, либо пока цель не окажется вне пределов видимости псионика, либо пока цель не погибнет, либо пока разумная цель не решит, что её действия или бездействие сейчас приведут к её смерти.

Метаморфоза (10 минут, 2 очка усилия, великий)

Псионик может менять свой облик или облик согласного на это человека, до которого он дотронулся, придавая вид другого гуманоида в пределах 50% от своей исходной массы. Новый облик может обладать клыками или когтями, наносящими кб урона, а природная броня может давать КБ13. По усмотрению ведущего также возможны жабры и другие специфические для какой-либо среды органы, однако летать с помощью этого навыка невозможно. Псионик может изобразить конкретное существо, если мог внимательно рассмотреть его в течение как минимум часа, либо же если располагает образцами крови или волос – в этом случае копия будет точна вплоть до анализов ДНК.

Применение данного навыка увеличивает количество пунктов напряжения организма цели на 2. Пока цель поддерживает новый образ, это напряжение не может быть уменьшено, а потраченное псиоником на данный навык усилие не может быть восстановлено. И цель, и псионик могут прекратить действие навыка основным действием, после чего исходный облик вернётся к цели через 10 минут.

Основная реконструкция (мгновенное действие, 2 очка усилия, великий)

После активации этого навыка псионик становится очень сложно убить, поскольку он мгновенно записывает свой разум в потоки метапространственной энергии. Если персонаж погибнет, он регенерирует из наибольшего оставшегося от него куска в течение 24 часов. В результате этого процесса напряжение организма псионика становится максимальным на неделю; если в это время он получит любой урон, то немедленно и окончательно погибнет. Кроме того, одна случайная характеристика персонажа навсегда уменьшается на 1. Псионик продолжает смутно осознавать окружающее и может отложить свою регенерацию на срок до недели, чтобы не быть замеченным, но в случае погребения его вторая жизнь может оказаться весьма короткой.

Навык действует один раунд за каждое очко черты “Контроль энергий”, и может быть активирован даже после того, как был определён фатальный для псионика урон.

Последний бастион (мгновенное действие, 2 очка усилия, великий)

При активации этого навыка псионик выбирает цель в зоне видимости. Во время действия навыка выбранная цель может продолжать действовать, даже если количество её хит-пойнтов опустится ниже нуля, однако мгновенно погибнет при минус 30 хит-пойнтах. Если после окончания действия навыка цель оказывается с отрицательными или нулевыми хит-пойнтами, она должна пройти спасбросок стойкости: при успехе она выживает с 1 хит-пойнтом, при провале немедленно умирает.

В начале каждого раунда, пока навык активен, количество пунктов напряжения организма цели увеличивается на 1. И цель, и псионик могут прекратить действие навыка в любой момент.

Псионическая живучесть (основное действие, 1 очко усилия, великий)

Псионик испускает волну метапространственной энергии, которая исцеляет всех союзников в радиусе 30 метров. Каждый из них восстанавливает 2к8 хит-пойнтов плюс свой модификатор телосложения, вплоть до максимума. Применение данного навыка увеличивает количество пунктов напряжения организма каждой затронутой цели на 2.т

Телекинетические крылья (мгновенное действие, 1 очко усилия, великий)

После активации этого навыка псионик может летать вместе с полудюжиной не сопротивляющихся союзников не больше человека в пределах 30 метров от себя. В полёте персонаж может двигаться со своей удвоенной скоростью в любом направлении, пикировать к земле с максимальной скоростью без вреда для себя, и даже забираться в стратосферу, хотя с недостатком кислорода придётся как-то бороться. Союзники должны заканчивать свои раунды в пределах 30 метров от псионика, чтобы не рухнуть вниз, но могут сами контролировать свой полёт.

Навык действует один час за каждое очко черты “Контроль энергий”.

Телепатическая атака (основное действие, 1 очко усилия, великий)

Сконцентрировавшись, псионик пропускает сквозь мозг цели волну разрушительной метапространственной энергии. Цель может пройти спасбросок и в случае провала получает 2к8 урона за каждое очко черты “Контроль энергий”. В случае успеха цель получает только половину урона с округлением вверх, и столько же отдачей метапространственной энергии получает псионик. Такой урон не может убить жертву, вместо этого он оставит её без сознания на час, после чего она придёт в себя с 1 хит-пойнтом. Этот навык можно применять на одно существо не чаще чем раз в час.

Усиленный организм (основное действие, 1 очко усилия, великий)

Псионик усиливает способности живого существа, до которого он дотронулся. После активации навыка выбранная цель получает бонус +2 ко всем проверкам ловкости и силы, броскам атаки и урона, а также дополнительные 20 хит-пойнтов. Любой полученный персонажем урон вычитается сначала из этих дополнительных хит-пойнтов; хит-пойнты, превышающие максимум персонажа, а также бонусы теряются после прекращения действия навыка. Применение данного навыка увеличивает количество пунктов напряжения организма цели на 2. Действует навык 1 ход за каждое очко черты “Контроль энергий” псионика.

